PS one PS2 XBOX

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

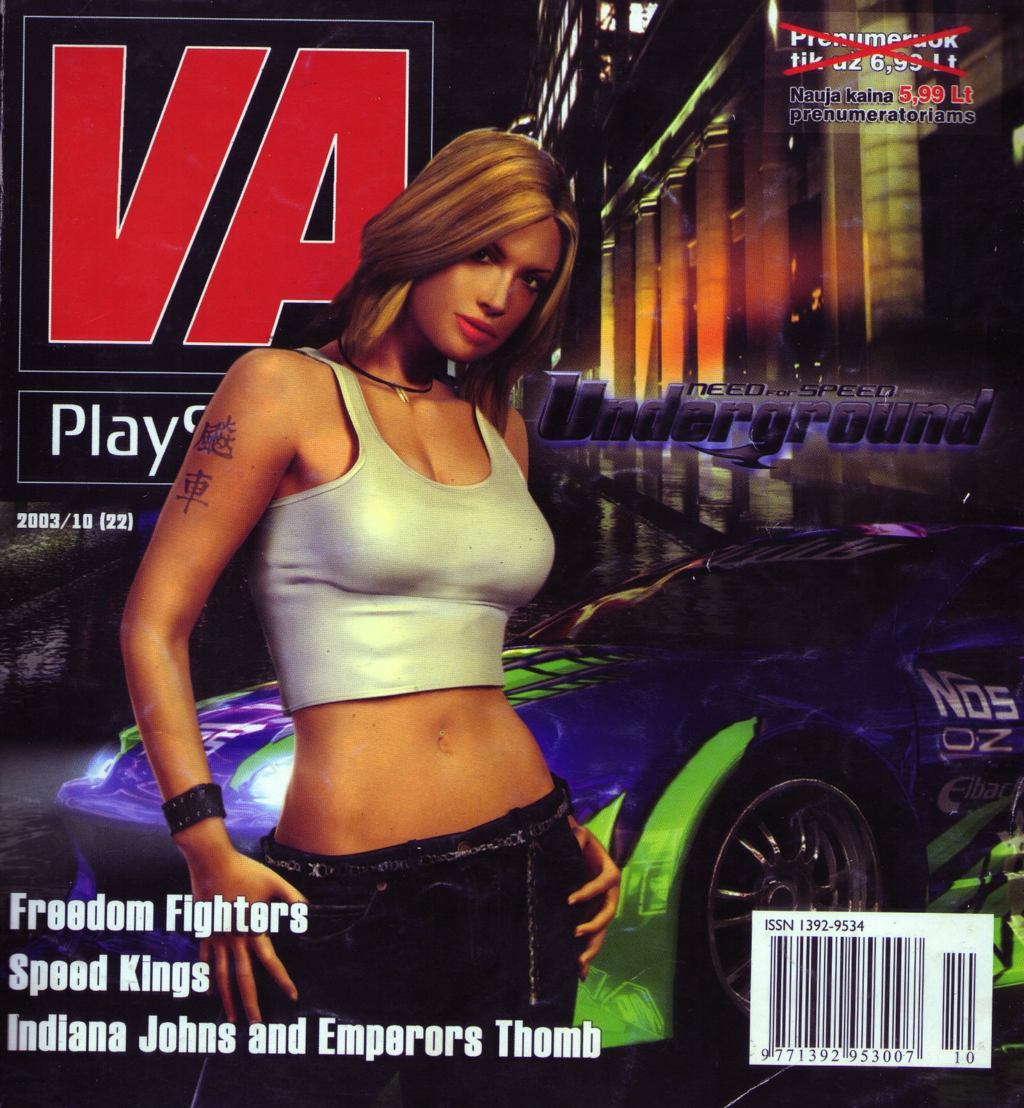
VA

PlayS

~~Prenumeruok tik už 6,99 Lt~~

Nauja kaina 5,99 Lt prenumeratoriams

2003/10 (22)



Freedom Fighters

Speed Kings

Indiana Johns and Emperors Thomb

ISSN 1392-9534

9 771392 953007 10

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

Paštas, duk 004
Readers Chois 006
Naujienos 008
Iš dirbtuvių 014
Tony Hawk Underground
Beyond Good & Evil
Tema Electronic Arts 019
Mėnesio žaidimas 027
Freedom Fighters
Recenzijos 032
Speed Kings
Indiana Jones and the Emperors Thomb
Silent Line Armored Core
Aliens vs Predator: Extinction
Klasika 048
Twisted Metal 3
Driver 2
Irgi žaidimai 050
Naujienos
Spy Kids 3D: Game Over
Rock 'n Roll Racing
Midtown Madness 3
WWE Wrestlemania XIX
Patarimai 061
PSone kodai
Mortal Kombat Deadly Alliance judesiai
Indiana Jones and the Emperors Thomb
PS2 kodai
Game over 068

Sveiki,

Štai ir vėl išvydome kiek niūroką rudeninės dienos šviesą. Gaila, bet šis numeris ne visai toks, kaip buvo žadėta praeitame VA. Užsiminę apie didelį siurprizą, kalbėjome apie *Eye Toy*, tačiau dėl techninių kliūčių nespėjome su juo susitvarkyti ir paruošti jums išsamią ataskaitą, kas ten per daiktas. Kaip bebūtų, reikalai gerėja, ir kitame numeryje pristatysime net tris rimtas technikos naujoves, pagaliau lendančias ir į Lietuvą. Be *Eye Toy* detaliai apžvelgsime *PS2 broadband* tinklo įtaisą ir *Nokia* proveržį į žaidimų pasaulį — *N-Gage*.

Na, užteks pažadų, tikėkimės, šį kartą neprisikalbėsime :). Permeskime greitai šį numerį. Iš karto užbėgdamas už akių pasakysiu, kad jis labai „naujas". Kitaip tariant, nemažai vietos numeryje užima įvairios naujienos: verslo, *PlayStation* žaidimų, *Electronic Arts, Nintendo*. Trumpai jau šiame numeryje pristatome ir *N-Gage* bei dar dvi naujas rankines konsoles (nusimato šių metų Kalėdų sezono mados klyksmas?). Taip pat netrūksta technikos naujovių: krenta esamų sistemų kainos, iš vieno galo į kitą laksto gandai, Japonijos saulę išvysta *PSX*, bėgėjasi darbai su *Cell*. Žodžiu, žaidimų pasaulis įtemptas kaip niekad. Žinoma, tai tradicinis reiškinys prieš švenčių sezoną, mat per jį žaidimų industrijoje prasisuka beveik pusė visų jos milijardų, bet šiemet visas šis vajus turi dar didesnį pagreitį. Reikia tikėtis, kad su VA PlayStation pagalba yra ir bus lengviau susigaudyti, kas, kur, kada ir kodėl vyksta bei geriau suprasti šią nepaprastai įdomią, intriguojančią ir baisiai galingą pramonės sritį.

Visada Jūsų.

Ryčka

19 Electronic Arts

31 Freedom Fighters

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Linas Krapavickas
Redaktorius: Artūras Rumiancevas
Stilistė: Irma Sadauskaitė
Dizaineriai–maketuotojai: A.Aleksandravičius, A.Rumiancevas

Redakcija: Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Ričardas Jaščemskas, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Jordanas, Martynas Latusinskas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza". ISSN 1392–9534
Spausdino II „Petro ofsetas" (Žalgirio 90, LT–2000 Vilnius). Tel.: (5) 273 33 47. Užs. Nr. 330.
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT", tel.: +370 5 2338048, faks.: +370 5 2338043. El. paštas: skydot@skydot.lt

1

PLIUSAI & MINUSAI

+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.

− Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
− Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
− Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72
9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

VA PAŠTAS

Rubriką "mėnesio laiškas" remia Electronic Arts

Laiško autoriui išsiuntėme specialų EA prizą

MĖNESIO LAIŠKAS

Pradėsiu šį laišką neįprastai. Nesisveikinsiu, kaip yra įprasta „Sveiki". Turbūt perskaitę visą laišką suprasite kodėl.

Visų pirma prisipažinsiu: man labai keista rašyti Jums laišką. Dabar Jums tikriausiai kyla klausimas, kodėl man keista rašyti laišką. Atsakau: man ne tik keista rašyti laišką, bet apskritai keista laikyti rankoje rašiklį, o ne valdymo pultelį. Ir dėkui Dievui, kad aš nusipirkau Jūsų žurnalą ir vėl perskaičiau eilinį „Mėnesio laišką". Daugiau nebegaliu. Turiu kaip nors liautis būti tuo užkietėjusiu „geimeriu" ir pradėti gyventi normalų gyvenimą.

Esu nuolatinis jūsų skaitytojas, bet dar neradau „recepto" žurnale, kaip liautis, baigti tas bemieges naktis ir kaip tapti nepriklausomu nuo žaidimų. Tad nutariau ir aš, vargšas „geimeris", išsipasakoti, gal tada rasiu ramybę ir pavyks tapti bent „kultūringu geimeriu".

Visų pirma papasakosiu savo liūdną istoriją, gal perskaitę sugebėsite man o gal ne tik man, padėti. Viskas prasidėjo dar vaikystėje, kai pasirodė *PlayStation*. Žinoma, aš ir prieš tai buvau peržengęs leistiną normą, kai su konsole *Sega* ir Jūsų pavadintu „snukiadaužiu" *MK2* daužydavomės su draugais vieni kitiems snukius. Bet nenukrypkim nuo temos. Kartą pabandžiau pažaisti Tekken. Nuo to viskas ir prasidėjo. Įsigijau konsolę ir *Tekken*, po to perėjau prie *Resident Evil* sagos ir t. t. Nelaikau savęs kokio nors vieno požiūrio „geimeriu", tiesiog nežinau, kai pamatau ką nors ypatingo ir naujo, trokštu tai išbandyti ir viskas. Dabar gailiuosi, kad tai, pavyzdžiui, ne mokslo troškimas ar šiaip kas nors kitką. Man troškimas ko nors nauja ir neišbandyta yra nauji žaidimai, naujos galimybės ir pan. Žodžiu, tai lyg narkotikas. O tai jau blogai. Aš suprantu, kad reikia liautis, bet pamatęs naują žaidimą nesivaldau ir jį tučtuojau išbandau. Taip tęsiasi jau keletą metų. Todėl prašau Jūsų, žurnalo skaitytojų, kitų „geimerių", kad man padėtų save kontroliuoti ir padėtų sugrįžti į realų pasaulį. Nežinau, gal nusikalbėjau, per daug prirašiau, bet kalbėjau iš širdies ir tai, ką išgyvenu. Tikiuosi, mano laiško nenumesite į kampą ar šiukšlių dėžę, o perskaitysite ir į tai bent kiek nors atsižvelgsite. Ir labai atsiprašau už sugaištą Jūsų laiką.

Džoistikas.

P. S. Negaliu nuslėpti savo pavydo „kultūringiems geimeriams" Venom ir Aklam

DUK

Ar E-jay programa Club World pagal PlayStation 2 galimybes yra gera? Koks merginos vardas, kuri yra baltų plaukų ir su mėlynu maudymosi kostiumėliu, pavaizduota Dead or Alive Extreme Beach Volleyball aprašyme VA 20 numeryje?
Igoris
E-Jay Club World tikrai gera programa, prie jos kūrimo netgi prisidėjo keletas populiariausių ir geriausių pasaulyje didžėjų (pavyzdžiui, Carl Cox), tad išbandyti šį dalyką tikrai verta. Merginos iš *DOA* vardas Helena.

Ar yra panašių žaidimų į NFS: Underground PSone konsolei?
Laurynas, Panevėžys
Jei turi mintyje, kad būtų apie nelegalias pogrindines lenktynes, tokių nėra. Jei šiaip lenktynes, tai yra tikrai nemažai: keli *NFS* serijos žaidimai, *Gran Turismo* ir kt.

Kokių yra anime žaidimų PSone konsolei?
Arnoldas, Klaipėda
Dragon Ball Z žaidimai, Beyblade, Pokemonai, Digimonai ir panašiai.

Kodėl nėra plakatų? Ar galima jums siųsti žaidimų (klasikos) aprašymus, ar jūs juos išspausdinsite? Ar spaudos kioskai kuponus priima tik Kaune?
Lukas, Vilnius
Kaip sakėme, žurnalo priedus kaitaliosime, todėl jau spėjote išvysti ne tik plakatus, bet ir lipduką bei knygelę. Plakatai, prižadame, tikrai niekur nedings. Klasikos aprašymus siųsti, be abejo, galima, kai tik turėsime vietos, išspausdinsime. Lietuvos Spaudos kioskai kuponus priima visoje Lietuvoje.

Ar bus išleisti PSone konsolei šie žaidimai: Tomb Raider: Angel of Darkness, Indiana Jones and the Emperors Thomb, ...?
Laimis, Klaipėda
Nuoširdžiai prašome nebeklausinėti tokių klausimų. Juk patys suprantate, kad naujos kartos žaidimus perkelti į senesnę konsolę praktiškai neįmanoma. Be to, apie visus naujus *PSone* žaidimus mes tikrai pranešame ir pranešime.

Kiek kainuoja PS2 čipavimas?
Jau ne vieną kartą rašėme, kad į klausimus, susijusius su piratavimu ir nelegaliomis operacijomis, neatsakinėsime.

Kokių yra / bus EyeToy PS2 žaidimų? Ar jau išleistas Mafia žaidimas PS2 konsolei? Išvardinkite keletą PS2 taktinių šaudyklių (a la SOCOM).
Rolandas, Ukmergė

ATSAKYMAS Į MĖNESIO LAIŠKĄ

Labas Džoistikai, nesusiturėjau ir nusprendžiau atsakyti į tavo laišką. Pradėsiu, žinoma, nuo to, kad pavydas yra labai blogas dalykas, kurį draudžia tiek etinės normos, tiek Biblija. Žodžiu, pavydėti yra negražu, o geriausias būdas išvengti šios nuodėmės — pačiam įsigyti tai, ko pavydi kitam. Šioje vietoje nusprendžiau, kad gal galiu padėti tau ir kitiems, parašydamas trumpą receptuką, pavadinimu „Baik žaisti dieną-naktį" su „lengvu 3 stepų Artojaus step-by-step gidu".

Baik žaisti dieną-naktį
Lengvas 3 stepų Artojaus step-by-step gidas

1 stepas. Žinau (ir nereikia man meluoti), kad 99,9 procento visų hard-core geimerių žaidžia piratinius (arba dalį piratinių) žaidimus. Tai pirmas jų nusikaltimas ne tik prieš save, bet ir prieš visuomenę. Legalūs žaidimai — tai pirmas vaistas nuo besaikio žaidimo, nes:

a) tiesiog negalėsi pražaisti daugiau nei 3-5 gerus, naujus žaidimus per sezoną. (Jei manai, kad žaidimams gali išleisti daugiau nei 500 litų per mėnesį, susirūpink, šis gidas tau jau nebepadės :);

b) susimokėjęs už žaidimą jo kūrėjams, jausi dvasinį pasitenkinimą, be to, kitaip žiūrėsi į žaidimą, ieškosi apie jį daugiau informacijos, domėsies jo pasauliu, kuris neretai ateina knygų, kino filmų, stalo žaidimų ir pan. pavidalu. Iš čia išplaukia:

b I) įgyta dvasinė ramybė išvaikys susierzinimą (atsirandantį dėl per ilgo žaidimo),dėl to tau bus lengviau bendrauti su aplinkiniais;

b II) galbūt knygų, susijusių su žaidimais, skaitymas paragins tave skaityti kitas knygas. Tai yra labai naudingas užsiėmimas, tik nepamiršk susireguliuoti apšvietimą;

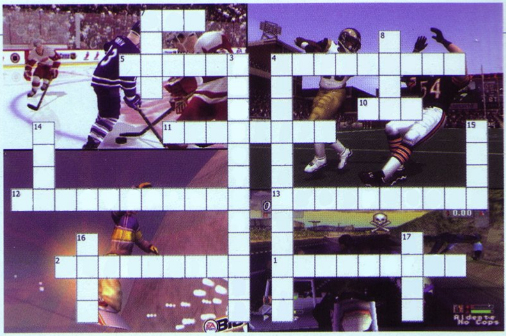
b III) į kiną, koks jis bebūtų, galima eiti su mergina. Mergina (jei ji tau patinka) irgi pirmas vaistas nuo besaikio žaidimo. Svarbu nepripratinti jos prie žaidimų, ir rūpintis ja taip, kad ji nepabėgtų pas kitą. Niekada nedaužykit savo kompiuterių ar konsolių dėl merginos (kaip kad padarė vienas veikėjas per televiziją (niekšas, geriau būtų atidavęs vaikų namams :-\), nes nuo to jūsų gyvenime niekas nepsikeis. Svarbu valia, tiesiog reikia laiku ir vietoj pasakyti žaidimams ne!

2 stepas. Šeima visada svarbiau nei bet koks nuotykis virtualiame pasaulyje. Jei mama, tėtis, brolis, sesė, žmona ar senelė tavęs paprašė paslaugos — tuojau pat pauzink žaidimą, ir daryk, ko paprašytas. Iš žaidimų pasaulio kažkada turėsi sugrįžti, ir jei tuo metu, kai grįši, tavo aplinkiniai tavęs vengs, pasijusi labai blogai. Atsimink, kad išgelbėti virtualų pasaulį spėsi bet kada!

3 stepas. Jei mokaisi, atsimink, kad pamokos visada turi būti paruoštos prieš pradedant žaidimą, taip išvengsi kelių nemalonumų: nereikės niekam aiškintis, kodėl nepadarei to ar ano; gerus mokinius labiau myli tėvai, todėl iš jų lengviau išprašyti naujos konsolės, žaidimo ir t. t.

Na štai, manau, pradžiai pakaks. Jei tau pavyks pilnai laikytis bent vieno išvardintų stepų, žinok, kad tu dar nesi prarastas, ir ateityje tavęs laukia tiktai šviesūs dalykai :).

Sėkmės



Klausimai
Horizontaliai:

1. Naujausias išleistas žaidimas apie žymųjį britų agentą 007.
2. 2000-ųjų metų sezono motociklų lenktynių žaidimas.
4. Motociklų lenktynių ir motokroso žaidimas, išėjęs net trimis versijomis.
5. Amerikietiško futbolo žaidimų serija.
7. Žaidimas pagal Amerikos ledo ritulio lygą.
10. Snieglenčių sporto PS2 žaidimas.
11. Motociklų lenktynių žaidimas, kur už motociklų vairų sėdi ne sportininkai, o stori ir pikti baikeriai.
12. Apie šį jauną burtininką sukurti ne tik žaidimai, bet ir knygos bei filmai.
13. Žaidimas kurtas pagal Formulės 1 čempionatą.

Vertikaliai:

3. Lenktynių žaidimas su prašmatniausiais ir garsiausiais automobiliais (kelis žodžius rašyti kaip vieną).
4. Geriausias savo žanro žaidimas apie II Pasaulinį Karą (kelis žodžius rašyti kaip vieną).
7. Žaidimas pagal Amerikos studentų krepšinio lygą.
8. Žaidimas apie žvejybos čempionatą.
14. Futbolo žaidimų serija, kurios pavadinimas sutampa su futbolo federacijos vardu.
15. NBA ... 2003
16. Žaidimas, labai primenantis Red Alert.
17. Žaidimas, kurį aprašydamas VA PlayStation sumaišė su vienu lietuvišku laikraščiu.

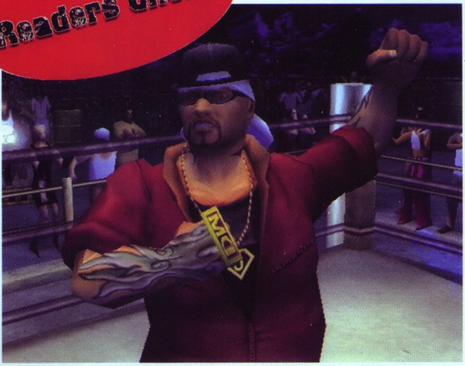
Kryžiažodžio autorius Eimantas Kveškevičius gauna specialų EA prizą.

Deja, dėl techninių kliūčių nespėjome šį kartą plačiau papasakoti apie *EyeToy*, tą prižadame padaryti kitame numeryje. *Mafia* žaidimas *PS2* konsolei pasirodys lapkričio pabaigoje. Taktinėmis šaudyklėmis *PS2* nelabai pasižymi. *SOCOM* yra praktiškai vienintelis tikras šio žanro atstovas *PS2* platfomoje. Na, labai norint, taktinių elementų galima rasti *TimeSplitters 2*, *Tribes Aerial Assault* ir dar poroje *PS2* šaudyklių.

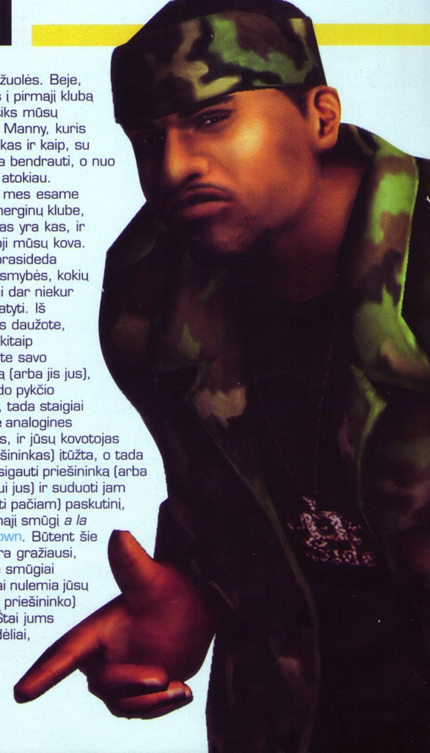
Kada išleis kitas Medal of Honor dalis ir kiek jų bus?
Irmantas, Kaunas.
Ruošiamos dvi *Medal of Honor: Rising Sun* dalys. Pirmoji pasirodys gruodžio pradžioje, antroji — kitais metais.

Kur galima gauti Final Fantasy VII garso takelį?
Emilis, Vilnius
Lietuvoje abejoju ar rasite, tačiau šį ir kitus garso takelius galima užsisakyti internete adresu www.gamemusic.com.

Kada pasirodys Drag on Dragoon ir FFXI? Ar Square Enix žada išleisti FF Crystal Chronicles PS2 konsolei? Ar yra / bus išleista PS2 žaidimų, kur būtų galima auginti padarus, bet ne pokemonus? Ar yra PS2 žaidimas, panašus į P.N. 03?
Deividas, Jonava
Drag on Dragoon visai neseniai išėjo Japonijoje, tad mūsų kraštuose jo sulauksime (jei iš viso sulauksime) ne anksčiau kaip kitais metais. *FFXI* pasirodymo data taip pat dar nepaskelbta. *Chrystal Chronicles* pasirodys tik *GameCube* platformai. Padarus *PS2* sistemoje galėsime auginti 4-ojoje *Monster Rancher* serijoje, pasirodysiančioje rudens pabaigoje. Apie *PS2* žaidimą, labai panašų į *P.N. 03* (t. y. kad herojus atakuotų naudodamas šokių ir akrobatinius judesius) dar neteko girdėti.



Def Jam Vendetta

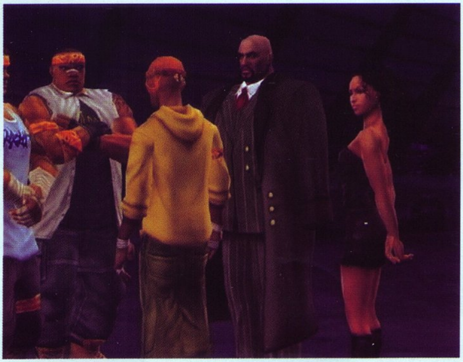


Girdėjau, jog muštynių žaidimus liaudyje dar vadina „snukiadaužiais". Taigi pabandysiu neatsilikti ir aš.

Nors šiuo metu yra išleista daugybė „snukiadaužių", bet visi jie, palyginus su Def Jam Vendetta, atrodytų kaip nekaltas dviejų blondinių pasikeitimas antausiais, nes tokio žiauraus, šiurkštaus ir suteikiančio neapsakomą malonumo jausmą mušant priešininką žaidimo dar neteko matyti. Net ir krauju plūstantis Mortal Kombat Deadly Alliance negali prilygti šiam šedevrui. Def Jam Vendetta — „snukiadaužis" numeris vienas.

Šį, kaip ir kitus panašaus tipo „snukiadaužius", sudaro keli standartiniai režimai: tai Battle 1 on 1, Battle 2 on 2, Survival ir kiti muštynėms ringe būdingi režimai. Taip pat yra gana neblogai ir įdomiai pateiktas istorijos režimas. O istorija tokia: mes — kovotojai, kovojantys nelegaliuose nelegalių klubų ringuose. Kovojame dėl pinigų ir ... žinoma, dėl merginų. O jos tikros gražuolės. Beje, atvykusius į pirmąjį klubą mus pasitiks mūsų draugužis Manny, kuris paaiškins kas ir kaip, su kuo galima bendrauti, o nuo ko laikytis atokiau.

Žodžiu, mes esame pilname merginų klube, žinome, kas yra kas, ir štai pirmoji mūsų kova. Va čia ir prasideda tokios linksmybės, kokių jums tikrai dar niekur neteko matyti. Iš pradžių jūs daužote, laužote ir kitaip skriaudžiate savo priešininką (arba jis jus), kol užsipildo pykčio matuoklis, tada staigiai pajudinate analogines rankenėles, ir jūsų kovotojas (arba priešininkas) įtūžta, o tada telieka pasigauti priešininką (arba priešininkui jus) ir suduoti jam (arba gauti pačiam) paskutinį, pribaigiamąjį smūgį *a la* Smack Down. Būtent šie smūgiai yra gražiausi, būtent šie smūgiai dažniausiai nulemia jūsų (arba jūsų priešininko) pergalę. Štai jums keli pavyzdėliai,



padėsiantys suprasti pribaigiamųjų smūgių galią. Turbūt dauguma žurnalo skaitytojų pažįsta Marduk'ą iš Tekken 4 (tikras „ambalas", kitaip nepavadinsi). Tai va, įsivaizduokite boksininką Marduko sudėjimo, jis įtūžęs, pasigauna jus, o tada... įsijungia slo–mo, vaizdas stambiu planu, viskas aplink nutyla... ir į jūsų galvą „pareina" 4–5 greiti, lengvi smūgiai, „žudikas" atsitraukia, gerai užsimoja ir vienu galingu smūgiu vėl į galvą tiesiog užmuša jus (tiksliau ne jus, o jūsų pasirinktą kovotoją :)). Na, gerai, šiek tiek perdėjau. Deja, kad ir kaip bebūtų gaila, pačiam teko įsitikinti, jog net ir po tokių šizofrenijos priepuolių priešininko užmušti neišeina. O buvo taip: kai su draugeliu Manny (atsimenat jį?) teko muštis su tokiais dviem juodukais (tikras tikrų amerikos juodukų duetas) vienas jų mano ištikimajam draugužiui iškrėtė "mažytį" pokštą — nežinia ko (nors, tiesą pasakius, buvo už ką) supykęs ėmė ir sulaužė jam stuburą. Po tokio akibrokšto nuoširdžiai nustebau: bičiulis keistai persikreipęs, nė nesujudėdamas ir neišleisdamas nė menkiausio garso išgulėjo beveik minutę (tikriausiai buvo komos būsenos). Tačiau mano, juodukų ir visų žiūrovų dideliam nustebimui Manny sugebėjo atsikelti, nors visi tikėjomės, kad jis taip ir liks gulėti. Taigi Manny atsikėlė ir lyg niekur nieko mes kartu vėl kibom juodukams į atlapus. Atrodo, prabėgo vos keletas akimirkų, tik staiga... pamatau, kad Manny pašėlo. Dabar, galvoju, tai bus. Taip... tik spėjau pastebėti, kaip jis pastvėrė savo skriaudėją (nežinau, čia toks kerštingas DI, ar tiesiog taip išėjo, kad pasitaikė tas pats priešininkas) už galvos, parklupdė jį ir su tokiu malonumu pradėjo keliais vanoti, oi oi oi... Patikėkite, buvo matyti, jog žmogus tikrai keršija. Savaime suprantama, juodukas atsidūrė ligoninėje, o aš... Aš dar ilgai juokiausi. Nežinau kodėl, bet panašūs „bajeriai" taip prajuokina, kad aplinkiniai gali pagalvoti, jog mums „ne visi namie".

Štai apie tokius vaizdelius galėčiau kalbėti nesustodamas, juolab kad žaidimas siūlo apie 20 kovotojų. Beje, kiekvienas iš jų — individuali asmenybė, turinti savo kovos stilių ir tik jam vienam būdingas manieras. Taip pat visi 20 kovotojų žino mažiausiai po du ypatingus būdus, kaip smarkiai suluošinti priešininką.

Kūrėjai taip pat siūlo kovotojas moteris, tiksliau tariant, gražias merginas, kurių susirėmimai atrodo ne ką prasčiau, nei vyrukų. O jei pažvelgtumėte iš kitos pusės, tai merginų kovos atrodo netgi pikantiškai, nes jos išties seksualios ir gundančios :).

Žaidimo grafika puiki. Visi kovotojai gerai animuoti, nors, tiesą sakant, trūksta judančių detalių (auskarai, grandinės ant kelnių šiame žaidime nejuda). Arenos taip pat gražios, už jų ribų esantys trimačiai žiūrovai atrodo neblogai. Keletas arenų gana keistos: teks kovoti ant daugiaaukščio namo stogo, požemyje bei įvairiuose klubuose. Kai kuriuose iš jų žiūrovų būna itin daug, jie visi šėlsta, o mes talžom savo priešininką (arba jis mus) kaip įmanydami. Šiame žaidime taip pat neapsieita be slo–mo efektų, tačiau nėra kitų smūgių efektų: kraujo ar trykštančio prakaito. Kita vertus, šį trūkumą puikiai kompensuoja bei jausmą, jog tikrai kažką mušame (arba muša mus) perteikia garsai.

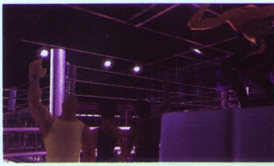
Taip, žaidimo garsas išties puikus ir tik jam reikia dėkoti, kad kovodami jaučiame, jog mus stebi žiūrovų minia. Iš jų (žiūrovų) šūkavimų ir švilpimų suprantame, ar jie serga už mus, ar nekenčia mūsų. Smūgių garsai įspūdingi, jie puikiai perteikia „snukių daužymo" jausmą. Priešininkui atliekant laužimo veiksmą, jis rėkauja, aimanuoja iš skausmo, o kai galų gale po penkiolikto laužimo jo kojos nusilpsta ir vargšelis nebegali ištverti skausmo, jis pasiduoda, tačiau prieš tai pasigirsta garsas, tarsi kas būtų lūžę (tikiuosi, mane supratot). Beje, visi kovotojai šiek tiek kalba. Tiesa, kalba jie mažai, tik kovos pradžioje ir, jei dar gali pakalbėti, kovos pabaigoje.

Kovos metu groja įvairi muzika. Žaisdamas jos labai įdėmiai neklausiau, tačiau kokia daina girdima, priklauso nuo to, kokie kovotojai tuo metu kaunasi ringe.

Valdymas idealus. Nors dažniausiai net ir neįpusėjus kovos paskausta rankas ir R1 (gynyba) mygtukas būna tiesiog sulindęs į pultelį, o iškrapštyti jį būna labai sudėtinga, vis tiek galiu teigti, jog valdymas idealus. Idealus, nes valdymo schema puiki: visos funkcijos išdėstytos taip, kaip turėtų būti, o rankų skausmas, sakyčiau, čia netgi tinka (juk tai „snukiadaužis") ir žaidimui suteikia realistiškumo (nors šioje vietoje daugelis dar pagalvotų, ar man pritarti).

Pabaigai norėčiau pridurti, jog žaidimas išties puikus, beveik idealus, nuolat pateikiantis siurprizų (kurie dažniausiai būna juoko priepuolių priežastis) ir jei ne keli minusai (žr. pliusai ir minusai), jis būtų tobulas. Def Jam Vendetta tikrai suteiks daugiau džiaugsmo ir įspūdžių nei Tekken 4 ar kiti „snukiadaužiai". Patikėkite, tai tikras „psichas".

| Vagis |



+ PRIVALUMAI

- \+ geras istorijos režimas
- \+ puikūs garso efektai
- \+ kovos su merginomis :)

- TRŪKUMAI

- \- mažoka judesių pasiūla
- \- nėra galimybės susikurti kovotoją

"Snukiadaužis" **Nr. 1**

IŠVADA 95

GARSAS 99
Puikūs smūgių garsai, gerai įgarsinti kovotojai.

MUZIKA 72
Tiesiog tinka prie bendros žaidimo atmosferos.

GRAFIKA 90
Gražūs kovotojai, neidealios, bet taip pat gražios arenos.

VALDYMAS 100
Idealus :)

ĮDOMUMAS 95
Labai įdomus ir labai linksmas žaidimas.

NAUJOS PS2 VERSIJOS

Nuo spalio pirmosios dienos standartinės PlayStation 2 konsolės kaina nukrito iki 203 USD. Taip pat išleista sidabrinė PS2 versija su dviem atitinkamo stiliaus valdymo pulteliais, kurios kaina yra 247 USD.

Tobulindama savo gamybinius procesus SCEE taip pat pranešė, kad naujosios PS2 konsolės ne tik pigiau pagaminamos, bet ir turi ne vieną patobulinimą. Tiek sidabrinėse, tiek juodose konsolėse pagerintas DVD atkūrimas, įdėtas daug tylesnis ventiliatorius bei įdiegtas infra raudonųjų signalų gaviklis.

„Su šia patrauklia nauja kaina ir nenugalimu PlayStation 2 technologijos paketu, on-line galimybėmis bei plačiu pasirinkimu iš daugiau nei 850 žaidimų, mes tikime, kad dar niekad nebuvo geresnio laiko įeiti į PlayStation 2 pasaulį, — tikino SCE Jungtinės Karalystės direktorius Rėjus Magvairas. — Su tokia kaina rinkos lyderis PlayStation 2 turėtų pritraukti netgi platesnę ir įvairesnę auditoriją".

EA ĮTRAUKTA Į FORTUNE 50 INDEKSĄ

Dar vienas žaidimų pramonės smarkaus didėjimo pripažinimas. Žurnalas Fortune įtraukė Electronic Arts kompaniją į savo e-50 indeksą. Šiame sąraše yra visos pagrindinės technologijų kompanijos, tokios kaip Time Warner, Amazon, Microsoft, Macromedia, CNET. EA išstūmė web sekimo kompaniją Overture, kurią neseniai nusipirko Yahoo!

Be patekimo į sąrašą, EA turi ir kitų gerų naujienų — daugiau nei 350 milijonų dolerių pajamos per antrą šių metų ketvirtį. Antroji metų pusė gali tapti dar geresnė (tradiciškai taip būna visada). EA šiuo laikotarpiu pristato vienus laukiamiausių žaidimų: Freedom Fighters, Medal of Honor Breakthrough Need For Speed Underground ir kitus, tad tikimasi didžiulio pelno.

VU GAMES DAR NEPARDUODAMA

Spalio pradžioje pasibaigė Vivendi Universal pramoginių padalinių pardavimas. Naujuoju savininku tapo General Electric ir taip susikūrė naujas žiniasklaidos magnatas NBC Universal. Tačiau ilgainiui šiame 13 milijardų dolerių gigante VU Games padaliniui gali nebelikti vietos.

NDC Universal CEO Žanas Bernaras Levy pranešė Reuters, kad VU Games buvo bandoma aktyviai parduoti. „Žinoma, mes jį stengėmės parduoti, tačiau išlindę lauk supratome, kad ten labai šalta, tad nusprendėme uždaryti duris ir likti viduje", — teigė Levy. VU Games buvo siūloma už 800 milijonų JAV dolerių, tačiau pirkėjų neatsirado.

Kol kas būdama saugi, VU Games skirs didžiausią dėmesį būsimam ketvirčiui.

KONAMI PLEČIASI Į KALIFORNIJĄ

Konami paskelbė planus sustiprinti savo pozicijas ir išplėsti savo operacijas į Los Andželą, Kaliforniją JAV. Su naujuoju vardu Konami Digital Entertainment Los Andželo operacijos taps pagrindu kompanijos pasauliniam žaidimų verslui.

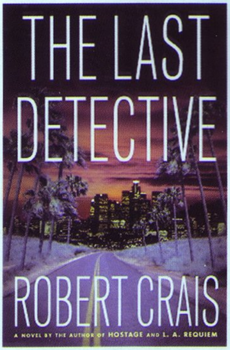
„Los Andželas žinomas kaip pasaulinių pramogų centras. Mes tikime, kad Los Andželas yra ideali vieta sustiprinti Konami verslo strategiją, — teigė Kazumi Kitaue, būsimasis LA bazės CEO. — Šis žingsnis leis mums artimiau bendrauti su partneriais ir išlaikyti bei praplėsti Konami pozicijas kaip pirmaujančio žaidėjo skaitmeninių pramogų pramonėje ir toliau vesti pasaulinį Konami verslą į priekį".

TRUE CRIME PADUOTAS Į TEISMĄ

Kriminalinių romanų autorius Robertas Kraisas padavė Activision į teismą dėl jų naujojo žaidimo True Crime: The Streets of LA. Iekinyje Kraisas siekia uždrausti Activision'ams išleisti žaidimą ir atlyginti moralinę žalą dėl „autorinių darbų sunaikinimo". Kuo Krisas remiasi? Rašytojas teigia, kad pagrindinis True Crime herojus Nikas Kengas yra tiesiogiai nukopijuotas nuo Elviso Koulo — pagrindinio devynių Kraiso novelių herojaus.

„True Crime iš esmės panašus į noveles su Elvisu Koulu", — tvirtinama ieškinyje, kaltinančiame Activision herojaus įvaizdžio pasisavinimu. Activision atstovai kol kas jokių komentarų apie ieškinį nepateikė, tik pasakė, kad yra įsitikinę, jog True Crime žaidimas pasirodys laiku.

True Crime: The Streets of LA kuria Luxoflux studija. Tai yra vienas labiausiai reklamuojamų paskutinio ketvirčio Activision žaidimų. Jame apjungti Grand Theft Auto stiliaus susišaudymai ir vairavimas bei muštynės.



TOMB RAIDER PIEŠINIŲ KONKURSO NUGALĖTOJAI

Laura Lukauskaitė

Donatas Každailevičius

Tomb Raider Angel of Darkness
PlayStation 2 žaidimas
Laura Lukauskaitė
Šiauliai

PC žaidimas Angel of Darkness
Donatas Každailevičius
Utena

Marškinėliai
Giedrius Žutautas
Skuodas

Marškinėliai
Deividas Žukauskas
Jonava

Marškinėliai + 1 pakvietimas
į kino filmo "Kapų plėšikė
Lara Kroft: gyvybės
lopšys" peržiūrą
Ovidijus Petrošius
Šiauliai

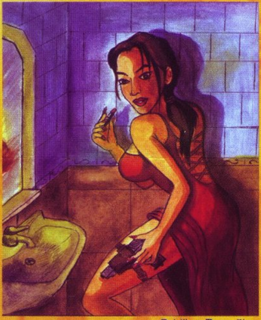
2 pakvietimai
Marius Saldukas
Vilnius

2 pakvietimai
Dren Igoris
Kėdainiai

1 pakvietimas
Andrius Bakis
Bubiai, Šiaulių raj.

Marškinėliai
Aurimas Jucys

Aurimas Jucys


Ovidijus Petrošius

Marius Saldukas

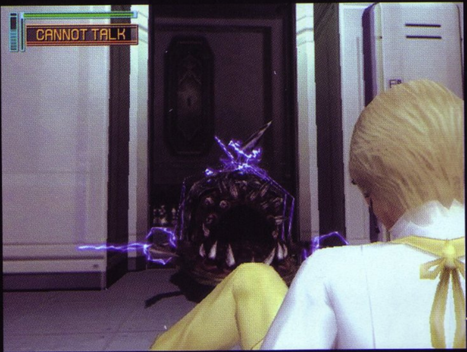
Andrius Baškis

Giedrius Žutautas

Dren Igoris

Visi nugalėtojai turi paskambinti į redakciją tel. 8-37-763203

Deividas Žukauskas



ŠALIN PULTELIUS, PASIRUOŠKITE KALBĖTI!

Kitais metais PS2 laukia dar viena revoliucija. Konami pristato pirmą konsolės istorijoje nuotykių žaidimą, valdomą vien tik balsu. Japonija jau spėjo įvertinti šį nepaprastą žaidimą, o jau greitai jis pasirodys ir pas mus. Lifeline (Operator's Side Japonijoje) nors ir nėra pats pirmas žaidimas, naudojantis balso atpažinimą (kažkada buvo pasirodę Seaman Dreamcast platformai bei Hey You, Pikachu!), tačiau tai tikrai pirmas rimtas tokios formos darbas.

Lifeline pasakoja istoriją apie Rio, mergaitę, netinkamu laiku atsidūrusią netinkamoje vietoje. Netolimoje ateityje gyvenimas kosmose tampa realybe ir orbitinio viešbučio atidarymo metu atsitinka paslaptinga nelaimė. Į vakarėlį įsiveržia baisūs padarai ir beveik visus išžudo. Suveikia viešbučio apsaugos sistemos ir Rio lieka užspęsta viduje, o jūs atsibundate viešbučio kontrolės kambaryje. Kadangi galite valdyti visą orbitinio viešbučio apsaugos sistemą, turite padėti Rio pereiti žaidimą ir išsiaiškinti, kas slypi po šiais baisiais ir paslaptingais ateiviais.

Priešingai, nei kituose veiksmo ar nuotykių žaidimuose, jūs nevaldote Rio tiesiogiai, o turite jai sakyti, ką daryti. Lifeline turi sudarytą daugiau nei 5000 atskirų žodžių ir daugiau nei 100,000 frazių atpažinimo duomenų bazę. Žaidimas gali atpažinti visas įprastas komandas. Pati Rio taip pat „neieško žodžių kišenėje", jai įrašyta apie 6000 dialogo linijų.

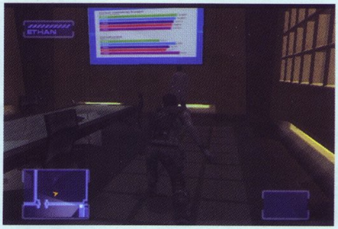
Pats Lifeline žaidimas yra įdomus dėl standartinių veiksmo-nuotykių elementų ir interaktyvaus reaguojančio veiksmo, suteikiančio didžiulę laisvę žaidime. Naviguoti Rio po kambarius ir liepti jai tyrinėti tam tikrus objektus gan paprasta. Tam tikrose žaidimo vietose reikės iš tiesų kalbėti su heroje kaip su žmogumi, padrasinti ar nuraminti ją. Galima bus žaisti ir žodžių mini žaidimus, vardinant sostines ar žymių žmonių pavardes.

Kol kas miglotai ir nestipriai atrodo tik žaidimo kovos. Kadangi negalite griebti pultelio ir išspardyti ateiviams subinių, tą turite padaryti greitai ir teisingai duodami žodines komandas herojei. Palikta viena pati Rio ilgai neišsilaikys.

VIVENDI DAINUOJA BARD'S TALE MELODIJĄ

VU Games ruošiasi perleisti klasikinį RPG žaidimą The Bard's Tale, paskutinį kartą pasirodžiusį dar 1990-aisiais NES platformoje. The Bard's Tale — 1985-ųjų metų žaidimas, kurį EA išleido Apple II kompiuteriui. Jis tapo viena iš geriausių savo meto RPG frančizių, buvo parduota daugiau nei 1 milijonas žaidimo kopijų.

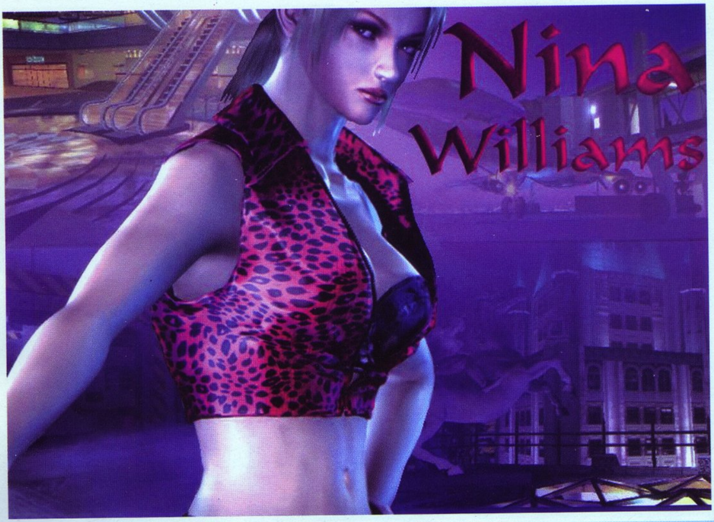
MISIJA NEĮMANOMA TĘSIASI

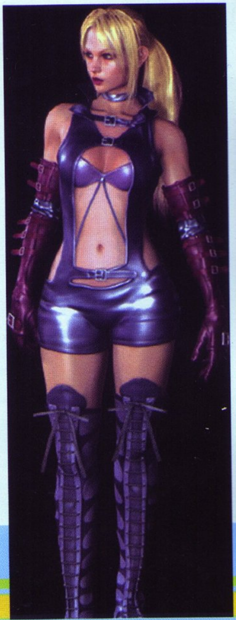


Atari nenori pamiršti *Mission: Impossible* serijos ir greitai išleis naują žaidimą *Mission: Impossible: Operation Surma*. Žaidėjams vėl teks agento Etano Hanto vaidmuo, o naujausia misija pasakoja apie naują virusą, sugebantį sugadinti bet kurį kompiuterį pasaulyje. Etanas ir jo komanda nusiunčiama į fabriką Naujojoje Meksikoje, kad ištirtų vietovę ir surastų viruso pėdsakus. Kadangi visur pilna patrulių, teks panaudoti įvairius specialius Etano daiktus, kad prasiskverbtų nepastebėti. Slapstymasis turėtų veikti panašiai kaip *Splinter Cell* žaidime. *Operation Surma* netruks nei veiksmo scenų, nei *stealth* elementų, nei įvairių galvosūkių. Žaidimas pasirodys gruodžio pradžioje.

KUNOICHI TAMPA NIGHTSHADE

Sega pranešė, kad jų naujasis žaidimas *Shinobi* tęsinys *Kunoichi* už Japonijos ribų vadinsis *Nightshade*. Žaidime valdysite moterį ninzę, turinčią nugalėti demonus ir piktas dvasias ir taip įvykdyti savo misiją. *Nightshade* žaidimo mechanika labai primins *Shinobi*, tik naujoji herojė turės daugiau galimybių, taip pat bus pakelta grafikos kokybė. Herojė galės atlikti standartines grumtynių atakas, svaidyti sviedinius ir magiškus užkeikimus ir visa tai jungti į kombo grandines. Taip pat ji galės nepaprastai aukštai iššokti, prilipti prie sienų, staigiai veržtis ant žemės ar ore. Kaip ir *Shinobi*, čia galėsite sujungti nužudymus į vieną grandinę žybsinčiais pribaigiamaisiais judesiais ir stebėti, kaip vienu metu krenta visi užstingę priešai. *Nightshade* pasirodys pirmoje kitų metų pusėje.





SUGRĮŽTA TEKKEN NINA

Namco išleis veiksmo žaidimą Nina, kurio pagrindinė herojė yra Nina Williams iš 3D muštynių žaidimų serijos *Tekken*. Žaidimas pasakoja istoriją apie slaptą organizaciją *Camietta*. Ši organizacija turi galingą ginklą *Salacia*, tad jos bijomasi kaip teroristų grėsmės. Žaidimo veiksmas vyksta prabangioje kruizinėje valtyje, kurioje susirinkę visi aukščiausi *Camietta* asmenys ruošiasi dalyvauti pogrindiniame muštynių turnyre. Nina turi įsiskverbti ir ištirti organizaciją, tad ji taip pat dalyvauja turnyre.

Žaidime, be abejo, išvysime daug įspūdingų muštynių scenų, kuriose Nina, naudodama savo Tekken kovų įgūdžius, vieną po kito doroja priešininkus. Dabar jos atakos prasiplėtusios galimybėmis naudoti šautuvus ir kardus, vienu metu ji gali turėti net du ginklus. Nina turės ir specialią „galios" savybę, leidžiančią kaip rentgeno nuotraukoje matyti priešo kūną ir jo vidinius organus. Nina galės ne tik muštis, bet ir slapstytis vengdama priešų. Valtyje jos laukia galybė spąstų ir gan sudėtingų bei pavojingų vietų, tad adrenalino netruks. Žaidime bus ir dar kelios sąsajos su Tekken serija. Išvysime daktarui Boskonovičiui priklausančią laboratoriją bei Ninos seserį Aną.

Nina kol kas yra tik darbinis žaidimo pavadinimas. Japonijoje jis turėtų pasirodyti kitais metais, o apie pasirodymą kitose šalyse dar informacijos nėra.

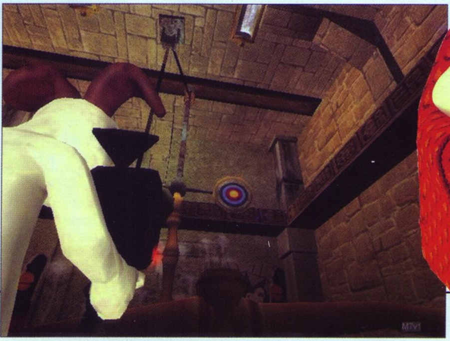
VISI STREET FIGHTER II VIENAME ŽAIDIME

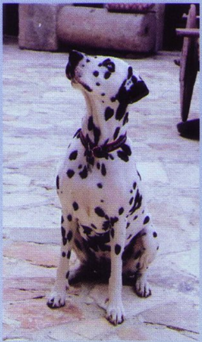
15-os metų nuo *Street Fighter II* pasirodymo proga *Capcom* pasiūlys žaidėjams šio nepaprasto muštynių žaidimo kompiliaciją. Tai nebus paprasčiausias visų *Street Fighter II* žaidimų įrašymas į vieną diską. *Hyper Street Fighter II* sukombinuos visas skirtingas kiekvieno šio žaidimo veikėjo versijas ir sukels į vieną žaidimą. Galėsite pasirinkti veikėjo versiją iš daugelio *Street Fighter II* versijų: *World Warriors, Champion Edition, Turbo, Super* ir *Super Turbo.*

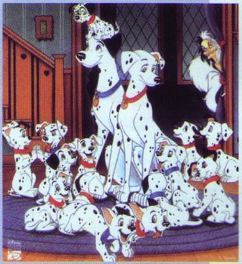
Be muštynių, *Hyper Street Fighter II* rasime ir galeriją, kurioje bus sudėti piešiniai, visų žaidimų atidarymo ir uždarymo animacijos ir kita informacija.

WALLACE & GORMIT PS2 KONSOLĖJE

Bam Entertainment išleis *Wallace & Gormit in Project Zero.* Tai veiksmo nuotykių žadimas, kuriame žaidėjai vaidina Volaso šunį Gormitą. Šuniukui tenka užduotis išgelbėti mažus žvėrelius iš maniakiško pingvino *Fyvers MakGro.* Žaidime bus 24 misijos bei 12 mini arkadinių žaidimų.

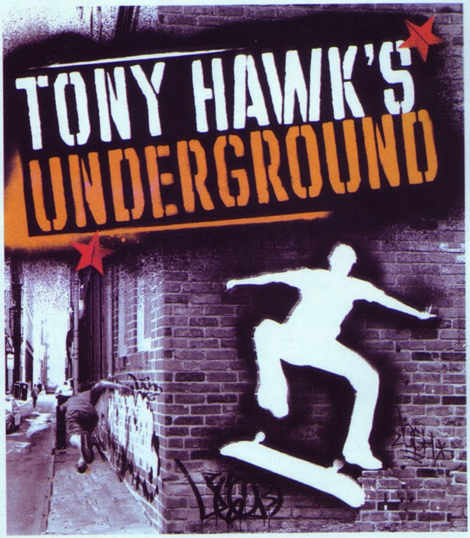






IR VĖL DALMATINAI!

Pirmojo *PlayStation* gyvybę šį kartą stengiasi pratęsti *Eidos* — pasirodys antrasis *Dalmatians* žaidimas. Kartu su *Disney Interactive Eidos* išleis *PSone* žaidimą *101 Dalmatians II: Patch's London Adventure.* Žaidimas pasakos apie Pačą — šuniuką, atsitiktinai atsilikusį nuo visos šeimos. Jam reikia surasti TV veikėją vardu Thunderbolt. Vėliau žaidėjui teks išgelbėti kitus dalmatinus iš Kruelos De Vil. Pačas turi spręsti galvosūkius ir tyrinėti Londono miesto gatves bei aplinkines kaimo vietoves.



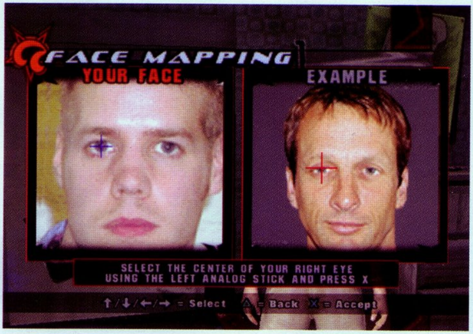
Tony Hawk Underground

TIKRAS *SKEITERIŲ* GYVENIMAS

Per pastaruosius kelerius metus Tonio Hawk prisižiūrėjome į valias. Tony Hawk serijos gyvenimas prasidėjo dar 1999-aisiais, ir nuo tada Neversoft kasmet mums išmesdavo po vieną žymiojo riedlentininko žaidimą. Tai tęsėsi iki šių metų, kai Activision paskelbė, kad šiais metais neišvysime Tony Hawk's Pro Skater 5.

Jei tai išgirdę netikėjote savo ausimis, teisingai padarėte, nes Neversoft ir Activision žada visiškai iš naujo atrasti riedlenčių žaidimo žanrą. Visa tai vyks ne kur kitur, o naujame Tony Hawk's Underground žaidime.

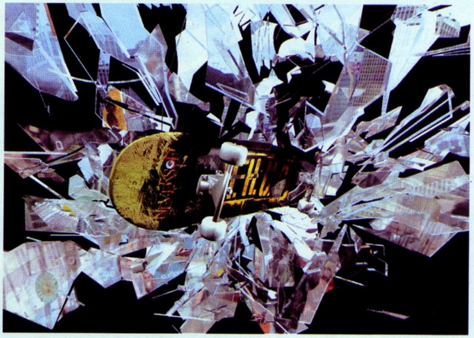
Tony Hawk's Underground visiškai nebus susijęs su Toniu. Vietoje jo šou žvaigžde tapsite jūs pats ir žaisdamas kilsite pripažinimo rangais. Pradžioje tupėję gatvėse, vėliau dalyvausite turnyruose, gausite rėmėjus ir galiausiai tapsite elitiniu geriausiu pasaulio riedlentininku, kaip ir pats Tonis. Uždirbamus dolerius galėsite išleisti pirkdami įrangą. Darysite įspūdį draugams tol, kol į jus pasižiūrėti ateis pats



Tonis ir kitos riedlenčių sporto žvaigždės. Žaidimo istorija toli gražu nebus nuobodi, tikėkitės netgi kažko panašaus į GTA! Kaip ir praėjusiuose serijos žaidimuose, jums bus pateikti tikslai, tačiau kai kurios misijos šį kartą bus tiesiogiai susijusios su siužetu.

GTA paminėtas ne veltui. Plėtojantis istorijai, THUG mechanika ir žaidimo procesas labiausiai primena šią „didžiųjų automobilių vagysčių" seriją. Čia gi taip pat galėsite vogti automobilius.

Kaip kaip? Taip, perskaitėte teisingai. Žinoma, automobilių vagystės riedlenčių žaidimui gal ir nelabai tinka. Nelabai turbūt tinka ir faktas, kad čia nereikės visur važinėtis riedlente, galėsite vaikščioti ir bėgiot. Kita vertus, tai atveria visiškai naujas žaidimo galimybes. Pavyzdžiui, atlikus *kombo* vienoje vietovėje, galima pasiimti lentą, perbėgti per gatvę ir toliau tęsti *kombo* eilę. Taip THUG akcentuoja ne tik patį važinėjimą riedlentėmis, bet ir pilnesnį gyvenimą.



Kita sąsaja tarp GTA ir THUG yra didžiulės vietovės, netgi beveik per didelės, kad jas sugebėtų atkurti PS2... beveik. Žaidime taip pat turėtų veikti oro efektai ir dienos/nakties ciklai.

Patinka naujovės, ar ne? Palaukite, dar neišgirdote pagrindinio siurprizo. Neversoft įdėjo tiek daug būdų nusistatyti žaidimą pagal savo poreikius, kad galėsite praktiškai persikurti visą žaidimą. Kurdami žaidėją galėsite panaudoti net savo nuotraukas. Tiesiog uždėsite ją ant veikėjo, ir ji prisitaikys prie jo struktūros. Galėsite išbandyti ir savo menines savybes kurdami riedlenčių dizainus. Be to, turėsite galimybę kurti ir redaguoti savo triukus, statyti ištisus parkus. Sakysite, mes tą jau matėme, tačiau su *online* galimybėmis jūs galėsite pamatyti ir išbandyti neribotą kiekį žaidėjų sukurtų parkų. Taip pat bus galima kurti savo tikslus, nustatyti žaidėjų startines vietas, parinkti laiko limitus ir daug daugiau. Žodžiu, turėsite savo THUG versiją.

Apie Tony Hawk Underground dar likę neatskleistų detalių. Pavyzdžiui, kiek reikšmingas žaidime bus vairavimas, ar *online* žaidimuose bus leista kovoti su priešininkais akis į akį. Tačiau jau dabar aišku, kad naujasis Tony Hawk bus tikrai revoliucinis ir riedlenčių mėgėjams leis pajusti pogrindinį ir tikrą riedlentininko gyvenimą.

Kūrėjas	Neversoft	Žanras	Riedlentės
Leidėjas	Activision	Išleidimo data	2003-11-21
Nelaukiamas	**VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS**		Laukiamas

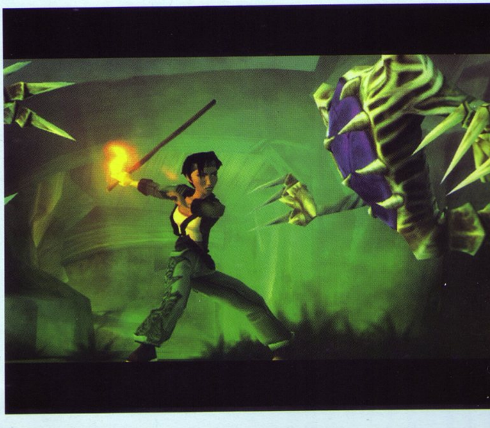
Beyond Good & Evil

PLATUS, NEMATYTAS PASAULIS

Rayman serijos kūrėjas Michael Ancel su savo komanda ruošia mums naują žaidimą. Ne, tai nebus eilinis Reimano tęsinys, dabar Ubi Soft žada „išlaužti" visiškai naują dalyką. Kaip ir rodo didingai bei plačiai skambantis pavadinimas, naujasis darbas mus nukels į pasaulį „anapus blogio ir gėrio".

Beyond Good & Evil — išties ambicingas projektas, apimantis didžiules teritorijas ir galybę įvairių žaidimo elementų. Naujajame pasaulyje seksime žurnalistės Džeid istoriją. Ramus gyvenimas taikioje saloje Hyllis baigėsi, kai į ją įsiveržė galinga ir žiauri ateivių rasė ir siekė pavergti gyventojus. Mūsų herojė Džeid narsiai gynė savo salą, tačiau galiausiai ir jai teko pasiduoti. Blogiausia, jog viso šio chaoso metu planetos vyriausybė tvirtino, kad jokio pavojaus iš ateivių pusės nėra. Supratusi, kad kažkas čia ne taip, Džeid nusprendžia išsiaiškinti vyriausybės paslaptis ir atverti jas žmonėms.

Pats Beyond Good & Evil žaidimo procesas žada būti netradicinis. Kelionės metu Džeid padės tik patikima kamera, aikido žinios ir jos įgimti tiriamieji įgūdžiai. Herojei teks keliauti per didžiules ir plačias aplinkas, tačiau kelią sutrumpinti padės transporto priemonės, pavyzdžiui, automobilis su oro pagalve, kuris pridėjus sparnus tampa dar ir lėktuvu. Hyllis regionai pilni pavojų ir norėdama kautis su pulkais ateivių Džeid naudos savo aikido kovos žinias bei įvairias magiškas savybes. Kova su ateiviais turėtų būti išties įdomi, mat juos ne tik apdaužysime, bet ir mėtysime. Dar įdomiau, kad išmesti ateiviai

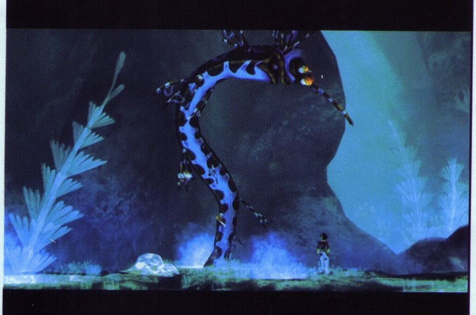


sprogines ir taip galėsime „valytis" sau kelią sunkiausiose kovose. Magiškos atakos taip pat labai pravers. Paprastomis nukausime mažus padarus, o didžiuliems bjaurybėms prireiks didžiulės galios burtų, pasklindančių visame lauke.

Laimei, vietiniai Hyllis gyventojai ateivių taip pat nemėgsta, tad susilauksime ir jų pagalbos. Keliaujant nuolat atsiras ir prisijungs vienas ar kitas kompanionas ir padės kovose. Išvysime išties nepaprastų veikėjų, pavyzdžiui, viename etape mus lydės ant dviejų kojų vaikščiojanti kiaulė. Savo kompanionus vienose vietovėse teks saugoti, tačiau kitais atvejais, norėdami pereiti kokią sudėtingą vietą ar išspręsti galvosūkį, be jų pagalbos neišsiversite.

Koks bebūtų platus ir įvairus žaidimo pasaulis, tykojantys pavojai ir užduotys, herojė mintyse nuolat turės galutinį tikslą. Vietoje to, kad be jokio supratimo vaikščiotų aplinkui, Džeid turės fotografuoti retas gyvūnų rūšis ir neįprastus padarus. Tai tikrai nebus lengva, mat dauguma jų bus gerai pasislėpę. Kita vertus, už šį darbą gausite pinigų, kuriuos galėsite leisti sveikatos papildymui ir samdyti pagalbinius veikėjus.

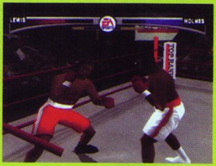
Beyond Good & Evil išvaizda žada mus nustebinti netradiciškumu ir įvairumu. Lygiai didžiuliai ir gražūs, veikėjų modeliai ryškūs ir puikiai animuoti, burtai spalvingi, vandens paviršius spindintis, animacijos įspūdingai surežisuotos ir sukurtos. Žodžiu, laukiam nepaprastai gražaus pasaulio ir įdomių nuotykių.

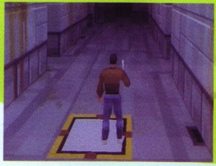


Kūrėjas	Ubi Soft	Žanras	Nuotykių
Leidėjas	Ubi Soft	Išleidimo data	2003-11-21
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

NUMERIO TEMA

ELECTRONIC ARTS™





ELECTRONIC ARTS™

KORPORACIJOS INFORMACIJA

Įkurta: 1982
Pagrindinis ofisas: Redwood City, Kalifornija
Pajamos: 2,5 milijardo JAV dolerių per fiskalinius 2003-uosius metus
Darbuotojai: 4400 pasaulyje

Apibūdinimas:
Electronic Arts (EA) yra pasaulyje pirmaujanti nepriklausoma interaktyvių pramogų programų kūrėja ir leidėja pažangioms pramogų sistemoms, tokioms kaip Sony PlayStation 2, PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube ir GameBoy Advance bei asmeniniam kompiuteriui. EA pirmauja savo srityje nuo pat įkūrimo. EA nuolat diegia novatoriškas idėjas ir vysto interaktyvų žaidimą. Kompanija jungia skirtingas media formas, tokias kaip video, fotografija, „judesių įrašymas", 3D veido ir kūno kūrimo technologijos, kompiuterinė grafika ir stereo garsas. Prie žaidimų kūrimo ir leidimo prisideda rašytojai, kino režisieriai ir muzikantai. EA naudoja technologijas ir kūrybines idėjas ir kuria populiarias interaktyvias pramogas.

EA brendai:
EA visame pasaulyje pristato savo produktus naudodama tris logotipus: EA Sports, EA Games ir EA Sports Big.

Geriausiai parduodami EA produktai:
Praėjusiais metais daugiau nei 22 EA žaidimai buvo parduoti daugiau nei 1 milijono tiražu. Populiariausi žaidimai: The Sims, Medal of Honor Frontline, Harry Potter and The Chamber of Secrets, James Bond 007: Nightfire, FIFA Soccer 2003, NBA LIVE 2003, Madden NFL Football 2003.

EA Studijos:
Be pagrindinio štabo Redwood City, Kalifornijoje, EA turi kūrybines studijas Ostine, Los Andžele, Walnut Creek, Orlando JAV, Vankuveryje ir Monrealyje Kandoje, Tokijuje Japonijoje ir Londone Anglijoje.

EA pardavimų operacijos:
Electronis Arts turi tiesiogines pardavimų pajėgas Šiaurės Amerikoje ir tarptautinius padalinius Austrijoje, Australijoje, Barbadose, Brazilijoje, Kanadoje, Kinijoje, Danijoje, Suomijoje, Prancūzijoje, Vokietijoje, Honkonge, Italijoje, Japonijoje, Korėjoje, Olandijoje, Naujojoje Zelandijoje, Norvegijoje, Portugalijoje, Singapūre, Pietų Afrikoje, Ispanijoje, Švedijoje, Šveicarijoje, Puerto Rike, Taivanyje, Tailande ir Jungtinėje Karalystėje.

EA partneriai:
Electronic Arts Partneriai (EAP) yra EA leidybos studija, kuri leidžia ir platina trečiųjų kūrėjų produktus visame pasaulyje. 2002-aisiais EAP ir jos leidybos partneris Digital Illusions laimėjo Interaktyvių Menų ir Mokslų Akademijos „Metų žaidimo" apdovanojimą už Battlefield 1942. EAP yra viena iš 10 aukščiausių pramonės leidybos kompanijų pagal pajamas. Šiuo metu yra sudarytos bendro leidimo sutartys su Digital Illusions, C.E., Disney Interactive, Fox Interactive, Krome Studios, LEGO Interactive, IO Interactive, Warner Brothers Interactive ir Sunflowers Interactive Entertainment Software. EAP taip pat turi regionines partnerystes su: NovaLogic Šiaurės Amerikoje, Capcom, NovaLogic, Namco ir kitais partneriais Europoje, LucasArts, Square Enix, NovaLogic ir kitais Azijos-Ramiajame regione bei LucasArts Japonijoje. EAP verslo padalinys taip pat dirba su EA Studios atnešdama nepriklausomas frančizes į vidines EA kūrybos studijas. Keletas populiariausių frančizių, perkeltų į EA studijas: James Bond iš MGM, Medal of Honor iš DreamWorks Interactive (vėliau tapo EA nuosavybe), Žiedų Valdovo trilogija iš New Line Cinema.

EA valdymo komanda:
Laris Probstas — Pirmininkas ir CEO, Donas Matrikas — Prezidentas. Džonas Ričitielo — Prezidentas ir CEO, viceprezidentai Bingas Gordonas, Varenas Densonas, Nensi Smit, Rut Kenedi ir kiti.

Kontaktai:
EA Headquarters
209 Redwood Shores Parkway
Redwood City, CA 94065
650-628-1500
www.ea.com
www.info.ea.com

EA GAMES™

EA SPORTS™

EA SPORTS BIG™

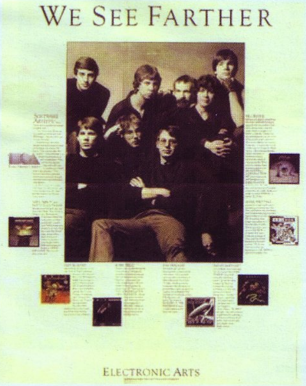
VIENI ŽAIDIMŲ STRATOSFEROJE

Jei permetėte akimis EA korporacijos informaciją, turėjo užkliūti vienas skaičiukas — 2,5 milijardo JAV dolerių pajamų per metus. Na, svetimų pinigų čia nesiruošiame skaičiuoti, tiesiog, kad susidarytumėte bendrą vaizdą, pasakysime, jog visa žaidimų pramonė per metus generuoja apie 10 milijardų JAV dolerių pajamų. Tai yra viena populiariausių ir pelningiausių pramogų sferų, prieš kelerius metus spėjusi aplenkti net kino pramonę. Tai yra milžiniška mašina ir drąsiai galima teigti, kad šiuo metu už pagrindinio jos vairo sėdi Electronic Arts. Jie yra didžiausi, jie yra pirmi, jie yra pakilę aukščiausiai į žaidimų stratosferą.

Pradžia

Norėdami suprasti, kodėl taip yra ir kaip EA sugebėjo tai pasiekti, turime pasigilinti į jų istoriją. Taigi persikelkime dvidešimt metų į praeitį.

1982–ieji metai. Tripas Hokinsas paliko Apple Computer kompaniją, kurioje dirbo strategijos ir marketingo direktoriumi, kad įkurtų kompaniją bandomuoju pavadinimu Amazin' Software. Pirmasis susitikimas įvyko 1982–ųjų rugsėjį, jame be Tripo dalyvavo dar septyni žmonės. Per spalio ir lapkričio mėnesius buvo parašytas verslo planas ir įkurtas biuras San Franciske. Tripas Hokinsas formaliai kompaniją įsteigė 1982–ųjų vasarą, asmeniškai investavęs apie 200 000 JAV dolerių. Investicijoms reikėjo vardo, tad kompaniją jis pavadino Amazin' Software. Kitiems steigėjams vardas nepatiko, tad kitais metais jie specialiai paskyrė visą dieną pavadinimo sukūrimui. Į pagalbą buvo pakviesti reklamos agentai, kurie pasiūlė pavadinimą Softart, parodantį, kad kompanijos programinė įranga yra nauja meno rūšis. Deja, kita kompanija — Software Arts — neleido jiems įforminti tokio panašaus vardo, tačiau ši koncepcija visiems steigėjams patiko. Toliau buvo pasiūlytas Electronic Artists, tačiau buvo sukritikuotas, mat, pasak tuometinio viceprezidento Styvo Haieso, „mes nesame menininkai, jie yra...", o tai reiškia, kad EA yra leidėjas, o ne kūrėjas (iš tiesų pirmasis pačių EA sukurtas žaidimas Skate or Die pasirodė tik 1987–aisiais). Tada buvo pasiūlytas Electronic Arts, ir taip gimė dabartinis leidėjas.

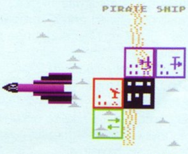


Pirmuoju EA logotipu tapo Kvadrato/Apskritimo/Trikampio kombinacijos simbolis. Trys formos reiškė „esminę grafinio dizaino abėcėlę", o erdvinė forma nurodė aukštas technologijas.

Pradiniai EA verslo tikslai, pagal 1982–ųjų verslo planą, buvo užaugti iki milijardo dolerių kompanijos per 6 metus ir „kurti programinę įrangą, dėl kurios būtų verta turėti asmeninį kompiuterį". Įdomus faktas tas, kad Electronic Arts buvo jau 136 – a žaidimų leidėja JAV, tačiau pirmoji ir vienintelė kol kas pasiekė milijardo dolerių tikslą (nors tai iš tiesų užtruko ne 6, o 12 metų).

Pirmosios EA veiklos strategijos buvo maždaug tokios: leisti geriausius nepriklausomų „programinių menininkų" žaidimus, platinti tiesiai pardavėjams, pašalinant vidurinį platinimo sluoksnį, vystyti naujausias technologijas (pirmuosius žaidimus EA leido diskeliuose, nors tuo metu kitos kompanijos leisdavo tik kartridžuose ir magnetofono kasetėse).

Pirmieji EA žaidimai pasirodė 1983 metais. Atari 800 ir Apple II sistemoms buvo išleisti Hard Hat Mack, Archon, Pinball Construction Set, Worms, M.U.L.E. (Multiple Use Labor Elernet). Pati pradžia nebuvo labai sėkminga ir EA vos neiškrito iš verslo, mat šios dvi platformos — Atari 800 ir Apple II nebuvo tokios populiarios, kaip tikėjosi kompanija. Reikalai susitvarkė 1983 rudenį, pasirodžius Commodore 64 disko įrenginiui, dėl kurio šis kompiuteris iš karto perėmė lyderiavimą žaidimų rinkoje. EA paskyrė pagrindinius resursus ir per kelis mėnesiusi sugebėjo perkelti savo geriausius žaidimus į C–64, — tai ir išgelbėjo kompaniją.



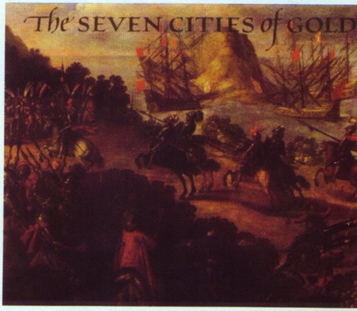
Mule

Po labai sėkmingų darbų su kompiuteriais, Electronic Arts vėliau prasiplėtė ir pradėjo leisti žaidimus konsolėms. Susižavėjęs šia rinka Tripas Hokinsas galiausiai išėjo iš EA ir įkūrė 3DO kompaniją.

Žaidimai

Iki šių metų EA išleido beveik 600 skirtingų žaidimų. Lentelėse galite pamatyti, kaip kasmet kito išleidžiamų žaidimų kiekiai ir kokioms sistemoms kompanija yra sukūrusi žaidimus. EA išleido tiek puikių ir nepakartojamų žaidimų, kad net suminėti geriausius neužtektų vietos. Tačiau pabandysime tiesiog perbėgti pamečiui ir paminėti ryškiausius darbus.

1983–ieji. Apie didelius EA užmojus ir novatoriškumą galima spręsti jau iš pirmojo rimto darbo. Kompanija nėjo lengvu keliu leisdama lengvo turinio žaidimus, o nusprendė iš karto kirsti rimtai. Žaidimas M.U.L.E. (Multiple Use Labor Elernet), sukurtas Ozark Softscape kompanijos, yra fantastinis ekonominis simuliatorius, kurį gali žaisti net 4 žaidėjai. Žaidėjai gamina, perka ir parduoda robotus MULE ir konkuruoja vieni su kitais.



1984–ieji. Ryškiausias tų metų darbas buvo Seven Cities of Gold. Tai pramoginis ir kartu mokomasis žaidimas, laimėjęs SPA Gold Disk apdovanojimą. Žaidėjas valdė Kristupą Kolumbą ir su ispanų konkistadorais tyrinėjo naująjį pasaulį.

ELECTRONIC ARTS

Skyfox

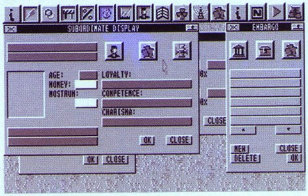
1985–ieji. Pasirodė skrydžio simuliatorius su strateginiais elementais Sky Fox. Taip pat buvo išleistas Seven Cities of Gold tęsinys Heart of Africa. Tai buvo pirmasis žaidimas, turintis „žaidėjo žurnalą", jo sąsaja kito priklausomai nuo veikėjo būsenos (žiūrint į saulę pašviesėja), veikėjo savijauta netgi įtakodavo ir valdymą (labai ištroškęs herojus silpniau ir nelabai teisingai paklusdavo valdymo komandoms).

1986–ieji. Išleistas stiklo rutuliukų žaidimas Marble Madness, šachmatų žaidimas Chessmaster 2000 bei visiškai naujos koncepcijos fantastinis žaidimas Robot Rascals. Šis žaidimas buvo du viename, t. y. jis apjungė tiek kompiuterinį, tiek stalo žaidimą su kortelėmis.

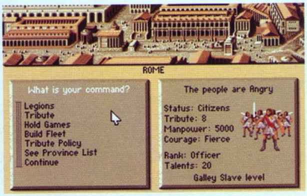
1987–ieji. Šių metų žvaigžde tapo RPG žaidimas Bard's Tale (jis, beje, netrukus atgims naujose konsolėse). Žaidimas buvo nepaprastai didelis ir išspaudė visas tuometines kompiuterinės sitemos galimybes. 4 klasės, 85 burtai, nepaprastas garsas, 3D slankiojantis vaizdas, intriguojantis epinis siužetas — jau tuomet EA žinojo, koks turi būti tikrai geras žaidimas. Taip pat šiais metais išėjo pirmasis pačių EA kurtas žaidimas Skate or Die.

1988–ieji. Nuo šių metų EA išleidžiamų žaidimų kiekis per metus perlipo per 20 ir nuo tada jau praktiškai nebenukrito. Žymiausi metų darbai: karinė strategija Modern Wars, Ferrari Formula One, Bard's tale ir Star Fox tęsiniai.

Ferrari Formula One


Imperium

F–16 Combat Pilot



Centurion – Defender of Rome

1989–ieji. Tais metais gimė pirmasis „Dievo simuliatorius", susilaukė didžiulio populiarumo — Populous bei kitas, ko gero, šiuo metu žymiausias pasaulyje statybų strateginis žaidimas SimCity. Taip pat buvo apsiimta išleisti antrą kompanijos Accolade Test Drive dalį bei sudėtingą skrydžio simuliatorių F–16 Combat Pilot.

1990–ieji. Įmantrių ir sudėtingų ekonominių strategijų gretas papildė žaidimai Imperium ir Centurion — Defender of Rome. Į namų sistemą buvo perkelta arkadinė kosminė šaudyklė Battle Squadron, išleisti Bard's Tale ir Starflight tęsiniai.

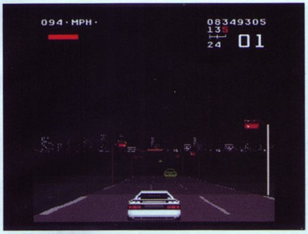
Populous

Power Monger

Shaq Fu

Shadow the Beast

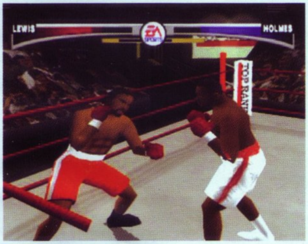
Syndicate



Lotus Turbo Chalenge

Diablo

Need For Speed



Knockout

Theme Park

1991–ieji. Šiuos metus galima vadinti pirmaisiais „sportiniais" EA metais, mat pasirodė nemažai sporto žaidimų: NHL Hockey 91, John Madden Football, PGA Tour Golf. Išėjo Populous tęsinys, įdomus platformeris Shadow of the Beast, pora karinių žaidimų.

1992–ieji. Žaidimu Return to the Gulf pradėta Desert Strike serija. Strategijas papildė Powermonger darbas, lenktynių žaidimus — Lotus Turbo Challenge ir populiarusis Road Rash, sportinius — Bull vs Blazers ir pora beisbolo žaidimų.

1993–ieji. Toliau bėgėjosi kelios amerikietiško futbolo, futbolo, ledo ritulio ir krepšinio serijos: išėjo oficialusis FIFA 94, NBA Showdown ir keli kiti žaidimai. Pasirodė įdomus ir sudėtingas strateginis žaidimas Syndicate, neįprastas karinis simuliatorius General Chaos, patrauklus nuotykių žaidimas Labyrinth of Time.

1994–ieji. Trys žodžiai, kurių užteks apibūdinti šiam naujam žaidimui: Need For Speed. Kiti ryškesni darbai: skrydžio žaidimas Magic Carpet, pašėlęs žaidimukas Skitchin', muštynių žaidimas Shaq Fu su stambiuoju krepšininku.

1995–ieji. Be serijų ir tęsinių, išleisti keli įdomūs žaidimai. Teminių parkų ligą pradėjo PlayStation žaidimas Theme Park, lenktynių žanrą praplėtė fantastinės lenktynės Hi-Octane, pasirodė pirmas padoresnis trečiojo asmens veiksmo žaidimas Fade to Black.

1996–ieji. Išimtinai tęsinių ir perdirbinių PlayStation konsolei metai. Įdomus naujas darbas — RPG žaidimas Overblood.

1997–ieji. Išeina antrasis Need For Speed, taip pat puikus motociklų žaidimas Moto Racer. Nepaisant pasirodžiusio N64 ir paspartėjusių PC, didžiausias dėmesys sutelktas į PlayStation konsolę ir jai leidžiami įvairūs žaidimai: Darklight Conflict, Battle Stations, Hard Blow, Auto Destruct, Nuclear Strike, Jurassic Park ir kiti.

1998–ieji. Iš PC į PlayStation perkeliamas Blizzard šedevras Diablo. Pasirodo bokso žaidimas Knockout Kings, veiksmo žaidimas Future Cop, nuotykiai Skull Monkeys ir, žinoma, krūva serijų ir tęsinių. Išeina 3-iasis Need For Speed, Warhammer, Small Soldiers žaidimai.

1999–ieji. Vėlgi užteks trijų žodžių: Medal of Honor. Dar pasirodo keletas įspūdingų lenktynių žaidimų: Honda Superbike 2000, Nascar 2000, Chochobo Racing, NFS: High Stakes. Išleidžiama didžioji strategija Dune 2000, fanus pradžiugina Final Fantasy antologija, į PlayStation išdižiai įžengia britų agentas žaidime 007: Tomorrow Never Dies.

2000–ieji. Geriausia karinė šaudyklė susilaukia tęsinio Underground. NFS serija pasisuka kiek kitu kampu su Porche Unleashed. Bondas toliau karaliauja The World is Not Enough žaidime. Išeina oficialus F1 žaidimas F1 2000 bei du futbolo valdymo žaidimai.

2001–ieji. Pasaulio mintis nepriklausomai nuo amžiaus užvaldo jaunasis burtininkas Haris Poteris. Į PS2 konsolę sugrūdamas jo didenybė Quake 3, išprotėję snieglentininkai pradeda važinėtis SSX Tricky žaidime.

2002–ieji. PS2 susilaukia geriausios iki šiol MoH inkarnacijos Frontline. Toliau karaliauja Haris Poteris, Džeimsas Bondas, Need For Speed, Boksininkai. Žodžiu, nėra ką pasakoti, jau šitą patys žinote ir matėte.

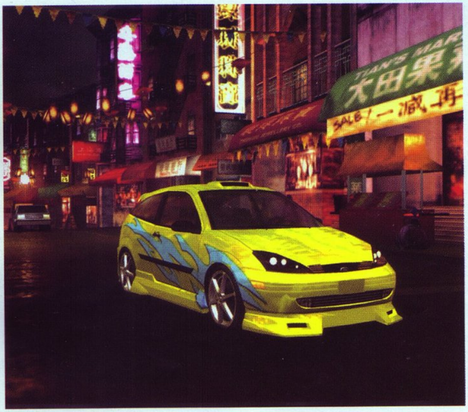
Playstation	112
Win95/98	111
MS-DOS	63
Amiga OCS	47
X-Box	32
GameCube	27
Megadrive	27
C64	26
N64	24
SNES	16
3DO	16
Amstrad CPC	10
Saturn	10
Atari ST	10
Sega-CD/Mega-CD	7
Apple II E	7
Apple IIGS	7
PSX2	5
Gameboy Advance	5
Internet Only	5
Atari 400/800	4
Mac	4
32X	2
Arcade	2
Gameboy Color	2
NES	2
FM Town	2
Amiga AGA	1
X68000	1
Spectrum	1

ELECTRONIC ARTS™

ATEITIS

Jei pamenate, ankstesnėse VA PlayStation temose apie stambiąsias žaidimų kompanijas po istorijos sekdavo dabartinių žaidimų aprašymai. Šį kartą to nedarysime, nes šiame numeryje garbingą mėnesio žaidmo vietą užima ne kas kitas, o EA žaidimas Freedom Fighters, taip pat rasite ir dar vieną EA žaidimo recenziją. Tad geriau pakalbėkime apie ateitį, kuri yra išties žiauriai įdomi ir daug žadanti.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

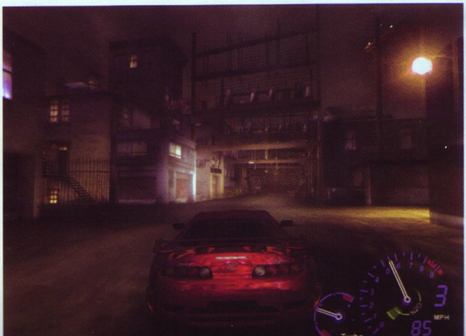


Galima drąsiai teigti, kad būtent Underground yra karščiausias ir labiausiai laukiamas iš naujųjų EA blokbasterių. Nors apie jį jau ne kartą kalbėta, kaip srauni upė tekanti nauja medžiaga apie žaidimą tiesiog verčia jį apkalbėti dar kartą.

Kaip žinote, naujausio Need for Speed žaidimo pagrindas bus pogrindinės nelegalios lenktynės. Įsitraukęs į visą šį reikalą kaip „žalias" lenktynininkas žaidimo metu kilsite pogrindinės karjeros laiptais, tačiau tik tada, kai sugebėsite nugalėti kitus. Turnyrai susidės iš ratų, sprinto, „drago", lėto važiavimo (driftingo), iškritimo ir įvairių turnyrų rūšių, tad darbelio bus nemažai. Visi minėtieji režimai daugmaž aiškūs, reiktų apsistoti nebent ties driftingu: tai pačios techniškiausios lenktynės, pareikalausiančios nepaprasto susikaupimo ir iki centimetrų tikslaus valdymo, mat įvairiose trasose turėsite praslysti pro skausmingai aštrius posūkius.

Jau žinote, kad už sėkmingas lenktynes uždirbsite pinigų bei atrakinsite naujas trasas ir užduotis. Tačiau galbūt dar negirdėjote, kad lenktyniaujant jums reikės rūpintis ir kitu dalyku: stiliumi. Taip taip, lenktyniaudami jūs užsidirbsite stiliaus taškų, kurie bus suteikiami už įvairius dalykus: specifines vairavimo technikas, pavyzdžiui, galingus pračiuožimus ar tiksliai apskaičiuotus pavarų perjungimus. Taip pat galėsite gauti taškų ir už „šortkatų" suradimą, rizikingą manevravimą tarp kitų automobilių, ilgus šuolius ir panašius adrenaliną pompuojančius dalykėlius. Už stiliaus taškus galėsite atsirakinti įvairių aksesuarų, kuriais išdailinsite savo automobilį. Tai yra be galo svarbu, nes pogrindiname lenktynių pasaulyje automobilio išvaizda tiek pat, jei ne daugiau, svarbi, kaip ir jo techninės savybės. Šioje vietoje teks pasukti galvą, mat automobilių pasirinkimas gan nemenkas: 20 Volkswagen, Honda, Dodge, Mitsubishi Motors, Subaru ir Toyota modelių. Iš tiesų pasirinkdami automobilį be standartinių charakteristikų (akseleracija, greitis ir kiti) matysite jo reputacijos rangą. Dar svarbiau tai, kad automobilio reputacijos rangas bus tiesiogiai susietas su jūsų pačių stiliaus rangu ir taškais, tad turėdami blizgantį ir „užtiunintą" automobilį už lenktynes gausite daug daugiau taškų.

Nereikia nė sakyti, kad „tiunindami" savo gražuolę praleisite begalybę laiko. EA šį procesą padalino į dvi dalis: vaizdo ir pasirodymo. Vaizdinė dalis susideda iš šešių sekcijų: korpuso (bamperiai, spoileriai ir kitos gėrybės), apvadų, aksesuarų (neonai, šviesos, langų tamsinimas ir kiti efektukai), dažų, klijuojamų atvaizdų ir vinilo (sluoksniais dėdami vinilo elementus kursite bet kokias norimas formas).



HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP

Praėjusiuose VA numeriuose jau pranešėme nelabai malonią žinią, kad naujo Harry Potter serijos žaidimo šiemet nebus, mat nebus išleistas ir naujas serijos filmas. Laimei, EA nesnaudžia ir žino, kaip pradžiuginti savo fanus, tad vietoje vieno žaidimo pagal kitą knygą, išvysime net du Hario Poterio žaidimus. Naujos kartos konsolėms bus išleistas pirmasis Philosopher's Stone, o dar įdomiau, kad išvysime atskirą žaidimą apie nepaprastą burtininkų sportą Kvidičą.

Quiddditch World Cup prasidės nuo komandos pasirinkimo. Galėsite žaisti už keturias Hogwarts mokyklos komandas: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw ir Slytherin. Kiekvienos komandos žaidėjai išties atitiks knygose ir filmuose matytus herojus: Haris yra Gryffindor ieškotojas, o Vudas yra saugotojas, Drako ir Čao atitinkamai yra Slytherins ir Ravenclaw komandose. Išmokę žaisti namie, vėliau dalyvausite pasaulinėse Kvidičo varžybose, kur susirungsite su įvairių šalių komandomis.

Pati žaidimo mechanika labai primins matytus filmuose vaizdus. Varžybų metu valdysite savo komandos gaudytojus, bandydami nustumti rutulį į priešininko žiedus. Turėsite išvengti dviejų blokuotojų, galėsite nesunkiai atlikti apgaulingus manevrus. Kol jūs rinksite taškus, ieškotojas toliau ieškos žaidimą laiminčio auksinio šnipo, ir kai jį pastebės, persijungsite į paties ieškotojo vaidmenį ir lėkdami pašėlusiu greičiu bandysite aplenkti priešininkų komandos ieškotoją ir sugauti brangųjį šnipą.

THE SIMS BUSTIN' OUT

Pranešame džiugią žinią „Simsų Ryto“ skaitytojams. Artimiausiu metu laikraštis ir vėl pasirodys, mat EA ruošia dar vieną siurprizą konsolių turėtojams iš populiariausio pasaulyje žaidimo.

The Sims Bustin' Out bus pats laisviausias serijos žaidimas, siūlantis nemažai intrigų ir tiesiog priverčiantis išdarinėti kartais net visuomenei nepriimtinus dalykus. Norite išspardyti nervinančiam kolegai užpakalį ar užlaužti mamai sprandą? Prašom! Norėdami sėkmingai lipti karjeros laiptais, jūs privalėsite bendrauti su galybe įvairiausių pakvaišusių veikėjų, kuriuos sutiksite 16-oje naujų vietovių. Simsai gali tapti draugais, meilužiais ir pirmą kartą konsolėse būti netgi priešais. Susidraugavę su veikėjais atrakinsite įvairius neįprastus daiktus, o susipykę galėsite lengvai apkumščiuoti vienas kitą.

Bendraudami su simsais išmoksite ir įvairių naudingų dalykėlių. Žinoma, galite tik pasikalbėti su vienu ar kitu, tačiau keliaudami po vietoves galėsite atlikti specialius judesiukus, pavyzdžiui, suduoti rankšluosčiu, atlikti mėnulio eiseną ir kitaip išsidirbinėti. Tai atrepetavę galėsite bandyti parodyti naujai sutiktiems simsams, stebėti jų reakcijas ir atrakinti labai šaunių dalykėlių, pavyzdžiui, DJ'aus pultą. Iš viso kūrėjai sukrovė apie 50 naujų vadinamųjų „socialinių judesių“ bei pakeitė kai kuriuos klasikinius. Pavyzdžiui, dabar yra keturi bučinių variantai. Nereikia nė sakyti, kokių įvairių reakcijų galite susilaukti bandydami kad ir prancūziško bučinio ir pliaukštelėjimų kombinacijas. Kūrėjai prisipažino, kad daugelis judesių ir naujų veikėjų įdėti vien dėl to, kad yra smagūs ir juokingi, tad humoro Sims Bustin' Out žaidime tikrai netruks.

FINAL FANTASY X–2

Neseniai įkurtas EA Partners padalinys jau pasiekė puikių rezultatų — pasirašyta leidybos ir platinimo sutartis su Square Enix, pagal kurį Electronic Arts išleis ir platins Final Fantasy X–2 Europoje ir kitose PAL teritorijose. Final Fantasy X–2 Japonijoje pasirodė šių metų kovo mėnesį, gruodį išeis JAV, o Europoje pasirodys 2004–ųjų pradžioje.

„Square Enix turi ilgalaikę ir tvirtą reputaciją kaip nepaprastai įspūdingų ir kokybiškų žaidimų kūrėja, — teigė EA Partners Europe viceprezidentas Frankas Sagnieris. — FFX–2 yra Final Fantasy serijos prasiveržimas, nes jis patiks serijos fanams ir kartu pritrauks platesnę žaidėjų auditoriją".

„Mes labai džiaugiamės galėdami pasiūlyti Final Fantasy X–2 PAL rinkai", — pridėjo Tom Yošikai, Square Enix Europe valdantysis direktorius. — Mes glaudžiai dirbsime su Electronic Arts, kad užtikrintumėm naujausio Final Fantasy žaidimo populiarumą tiek tarp mūsų fanų, tiek tarp naujų žaidėjų".

Final Fantasy X–2 yra Final Fantasy X tęsinys, pasakojantis vienos iš pagrindinių FFX žaidimo veikėjų, jaunos burtininkės Junos, istoriją. Artimiausiuose VA numeriuose būtinai smulkiau apžvelgsime šį nepaprastą darbą.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Į Rytus keliaujančią naujają Medal of Honor seriją Rising Sun jau šiek tiek spėjome apšviesti. Tačiau, kad būtų lengviau sulaukti tos lemtingos gruodžio mėnesio dienos, kai pagaliau pasirodys šis žaidimas, pateikiame dar keletą smulkesnių Rising Sun detalių.

Jau visi žinome, kad Rising Sun veiksmas vyks Ramiojo vandenyno pakrantėse. Valdydami pulkininką Grifin keliausite per devynias ilgas misijas, kurios ves herojų per keletą skirtingų vietovių ir lieps įvykdyti nemažai skirtingų užduočių. Misijų metu teks lydėti krovinius po užpultos Filipinų salos gatves, atlikti naktines operacijas Guadal kanale, prisidengus atlikti žvalgybinę užduotį Singapūre ir daugelį kitų. Kiekviena šių misijų bus gan sudėtinga, tačiau įveikiama. Be pagrindinių užduočių bus ir pasirenkamos, pavyzdžiui, padėti vienam ar kitam žmogui. Įvykdę šias užduotis atrakinsite papildomą žaidimo medžiagą, pavyzdžiui, dokumentinius filmus ar faktus apie žaidimo kūrimą.

Kūrėjai pasistengė, kad žaisdami pajustumėte tikrą karo skonį ir neviltį. Pavyzdžiui, pradžioje Grifinas turės tik tris ginklus, kurių kiekvienas turės skirtingas savybes. Na, ilgai ginklų nestokosite, nes keliaudami žaidime rasite daugiau nei 20 autentiškų Antrojo pasaulinio karo ginklų. Tačiau vien tik ginklai nei jūsų, nei Grifino neišgelbės, mat priešai žaidime pakankamai gudrūs. Nors visas žaidimo veiksmas vyks tradiciškai greitu ir įtemptu FPS ritmu, vietomis išvysite ir tikrų karinių taktikų, pavyzdžiui, japonų „banzai" ataką.

Įdomu tai, kad be vieno žaidėjo režimo Medal of Honor: Rising Sun turės ir multiplayer režimą, kur žaidėjai galės kautis vienas prieš kitą ar vykdyti misijas bendradarbiaudami.

O tu man atsakei:
– Eik taip, kaip
eina laisvė!
USA

★ **Freedom Fighters**

■ Kūrėjas: IO Interactive Leidėjas: Electronic Arts Data: 2003 09 19 Žanras: Geras žaidimas

Фридом Фаитерс

O JEI ŠALTASIS KARAS NEBŪTŲ BUVĘS TOKS ŠALTAS...

Nežinau, kaip jūs, tačiau aš nesyk sėdėdamas istorijos pamokose pagalvodavau, kas būtų buvę, jei, tarkim, Hitleris nebūtų gimęs ar nacizmas nebūtų gavęs į kaulus Antrajame pasauliniame kare, ar vykstant šaltajam karui pasirengties taškas būtų pakilęs nuo įtempto iki pavojingo ir būtų prasidėjęs Trečiasis pasaulinis karas. Pirmuoju variantu (Hitlerio negimimo ar nacizmo pergalės) yra daugybė fantastinės literatūros, o alternatyviosios šaltojo karo baigties bent jau aš tikrai nežinau. Toks fantazijos vaisius visai neseniai pasirodė kompiuterinių žaidimų pasaulyje. Vakarų pasauliui tiesiog pamišus dėl jankiško patriotizmo, neišvengiamai pasirodo „aš myliu mano seną gerą JŪ ES El" gaidelės ir video žaidimuose. Taigi stiprių kairuoliškų pažiūrų žmonės toliau neskaitykite — jūsų pačių labui:))).

Ką gi, žaidimas Freedom Fighters tiesiog itin lakoniškai apžvelgia visą alternatyviąją istoriją nuo pat Antrojo pasaulinio karo iki šių dienų. Į šį pakankamai trumpą laiko tarpą sutelpa tokie neįtikėtini dalykai, kaip vos ne globali Sovietų ekspansija, neaplenkianti ir demokratijos bei gėrio sostinės JŪ ES El:). Ką gi, nebūtų „štatai" tokių šaunuolių kaip Rembo tėvynė, tai ji tebūtų ne ką didesnė demokratijos sostinė kaip Italija su Berluskoniu priešakyje:). Iš čia ir atsiranda didvyris jankis, įstabus santechnikas, visų galų meistras ir visų ginklų specialistas Chrisas Stounas, kuris su savo politiškai teisingų pažiūrų broliuku atvažiuoja pas pasipriešinimo prieš sovietus lyderę Isabelą Angeliną pataisyti kokią neveikiančią kriauklę ar šiaip atlikti kokį nereikšmingą darbelį. Ir sutapk tu man taip, vos tik šauniesiems santechnikams įėjus į Isabelos butą, prasideda tikra omonininkų apgultis. Nieko kito Chrisui nebelieka, kaip tik užsiverbuoti į pogrindinių kovotojų armiją. Čia visi nuotykiai ir prasideda...

O nuotykiai, kaip ir pridera tikriems pogrindiniams Sovietų užkariavimo sabotuotojams, prasideda nuo, atrodytų, tokių niekų kaip degalinės susprogdinimas, tiltų griovimas, ir, kaip gi be to, žvaigždėtos vėliavos iškėlimo visur, kur tik įmanoma. Čia visas žavesys ir slypi. Pradžioje Chrisas neturi jokio populiarumo tarp kovotojų, todėl jam reikia veikti vienam, tačiau kuo daugiau gero savo tėvynei padaro pagrindinis veikėjas, tuo daugiau žmonių jis gali pajungti į savo komandą. O kaip bežvelgtum, vesti būrį į kovą yra ypač smagus reikalas. Na ir kas, kad Chrisas savo kariams gali duoti tik tris komandas: likti užnugaryje, pulti į kovą ir užimti gynybinę padėtį. Matyt, tokiame paprastume ir slypi komandinio veikimo genialumas. Aišku, neišvengiama kelių nereikšmingų klaidelių, pavyzdžiui, nelogiškas kompiuterio valdomo kario judėjimas ar nesugebėjimas užlipti ant pakylų, ant kurių jis tikrai turėtų užlipti. Tačiau tai visiškai negadina bendrojo vaizdo, kadangi DI veikia jei ne puikiai, tai tikrai labai gerai.

Jei jau prabilau apie DI, tiesiog neišvengiamai reikia paminėti ir priešininkų elgesį. Rusų vyrukai irgi labai galvoti, mėgsta slėptis visur, kur tik įmanoma, pradėjus ataką jie suklūsta ir pradeda dairytis, iš kurios pusės nuskambėjo šūviai, o labiausiai man paliko įspūdį tai, kad omonininkai tiesiog nepraleidžia progos papyškinti iš daug galingesnių ginklų nei oficialiai jiems yra leista:). Patikėkite, kiekviename lygyje

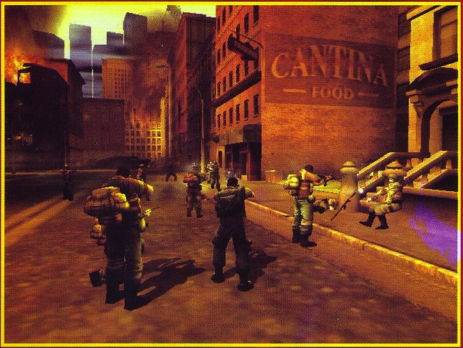
legendinių „maksimkų“ tiesiog pilna. O džiaugtis nupylus kareivuką, bestovintį prie šio pabūklo, nėra ko, kadangi bet kuris kitas gyvas rusų karys sėkmingai gali užimti nukautojo vietą.

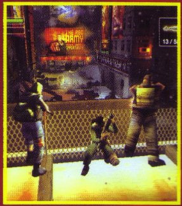
Tęsiant mintį apie ginklus, kiekvienam, tik prisėdusiam prie šio žaidimo, kris į akis vienas dalykas — realumas. Veikėjas gali turėti tik vieną pagrindinį ginklą, pistoletą, keletą granatų ir Molotovo kokteilių bei kelias medicinines pakuotes. Kartais tiesiog nežinai, ar pasilikti automatą su keliais šoviniais, ar pasikeisti jį į šautuvą su kur kas daugiau amunicijos, esmė ta, kad iš kiekvieno nukauto priešininko galima pasiimti amunicijos (šioks toks marodieriavimas, bet juk sovietai irgi ne auksiniai:), o plačiausiai tarp jų paplitę automatai. Taip kad iškyla rebusas: ar rizikuoti su mažai šovinių ir tikėtis, kad nukausi priešininką su automatu, ar eiti į kovą su pilnai užtaisytu ginklu ir žinoti, kad šoviniai tikrai baigsis. Patikėkite, be šovinių žaidimas tikrai vyksta į vienus vartus:). Kalbant apie ginklus, dar galima būtų paminėti ir tai, kad yra dvi galimybės atakuoti: šaudyti iš trečiojo asmens perspektyvos arba taikytis tiksliau — nei iš pirmojo, nei iš trečiojo asmens perspektyvos — tokią perspektyvą galima pavadinti „nuo peties“. Su taikymusi susijęs bene vienintelis tikrai šlykštus žaidimo bruožas — visiškas neadekvatumas. Kartais nėra jokių problemų: pataikei priešininkui į galvą, jis krenta negyvas, nepataikei — priešą tik pristabdei, bet neeliminavai. Visa bėda ta, kad taip būna, oi, kaip toli gražu ne visuomet. Labai dažnai nutinka taip, kad rusų kariui į galvą šaudai netgi su snaiperiniu ginklu, o jam tai nė motais, ir tuo pat metu gali šauti visiškai Dievui į langus, o priešas kris neaiškios jėgos pakirstas (na, aš šitos detalės nepastebėjau red. past.).

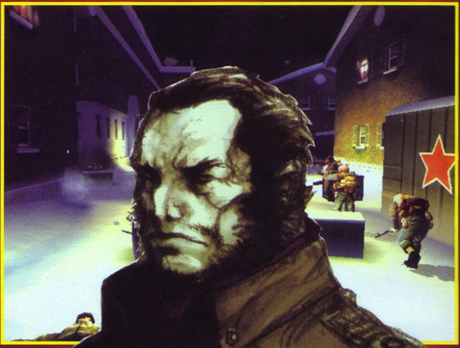
Labai smagiai kūrėjai sugalvojo žaidimo išsisaugojimo sistemą. Visas žaidimo veiksmas vyksta etapais tarp aktyvaus sabotavimo ir planų aiškinimosi kanalizacijos vamzdynuose. Visa esmė ta, kad į kanalizaciją tenka lįsti ne tik norint pasiimti naujų užduočių, bet ir išsisaugoti žaidimą. Vietų, pro kurias galima įlįsti į kanalizaciją, yra pakankamai daug, tačiau ne tiek daug, kad žaidimą būtų galima išsisaugoti vos nukovus kelis priešininkus. Balansas išlaikytas, ir už tai kūrėjus reikia tik gerbti.

Žaidimo Freedom Fighters grafika irgi ganėtinai stipri. Visi veikėjai juda ir atrodo tikrai šauniai, žaidimas palaiko pakankamai solidžią kadrų kaitą ir, kas svarbiausia, — aplinkos. Urban stilius išlaikytas tikrai idealiai, kartais gali pasijusti kaip komunistinės Maskvos ir paties juodžiausio New York'o geto „mix'e“. Prie viso šio vaizdo prisideda tikrai įspūdingai atrodantys sprogimų, šūvių, gamtos stichijos efektai ir galutinis rezultatas vos neverčia iš kojų. Prie visų vaizdų idealiai tinka ir garsas. Atsimenate Hitman'e skambėjusius choralus? Tai va, išverskite juos į rusų kalbą, duokite įdainuoti žmonėms, turintiems pakankamą amerikonišką akcentą, ir įmeskite šiek tiek karinės tematikos, galų gale pridėkite šiek tiek šiuolaikinės elektronikos. Štai jums ir Freedom Fighters garso takelių apibūdinimas. Kita vertus, kalbant apie veikėjų įgarsinimą, galima pastebėti ir kelis trūkumus. Taip, Laisvės kovotojai įgarsinti tikrai išraiškingai, taip, animuotuose intarpuose rusai, kalbantys angliškai, irgi skamba idealiai, akcentas ir visa kita, tačiau kokio velnio eiliniai žaidimo omonininkai laido rusiškas replikas su pakankamai stipriu amerikietišku akcentu? Čia jau klausimas, vertas milijono:).

★ Freedom Fighters







Praktiškai tuo pat metu buvo išleistos žaidimo Freedom Fighters versijos tiek AK, tiek ir visoms trims konsolėms. Aišku, visos šios versijos yra vienodai įspūdingos, tačiau esmė ta, kad platformai nepritaikysi tiesiog idealaus AK pelė–klaviatūra valdymo. Pagrindinis skirtumas yra tas, kad konsolinėje versijoje pritaikytas auto–taikymasis, kuris panaikina šiek tiek žavesio, juk taikymasis pakankamai svarbi savybė tiek pirmojo, tiek trečiojo asmens šaudyklėse.

Kas gali tikrai nuvilti tikrus „hardcorinius shooterius", tai žaidimo ilgis ir netikėtų siužeto posūkių nebuvimas. Pirmuoju atveju tikri šaudyklių fanai įveikdami žaidimą neturėtų užtrukti daugiau kaip 12 valandų, o antruoju atveju netikėtu siužeto posūkiu galima laikyti tik vieną vietą, kurios plačiau neminėsiu, kad neprarastumėte suinteresuotumo žaisti.

SIUŽETAS 81
Gal ne visai realus, bet kartu su vaizdu ir garsu žiūrimas puikiai :-)

GARSAS 91
Ypač sužavėjo ginklų kalenimas bei tylūs foniniai garsai.

MUZIKA 99
Nepakartojami Jesper Kyd kūriniai.

GRAFIKA 95
Ko gero, vienas geriausiai atrodančių PS2 žaidimų.

VALDYMAS 84
Auto Target funkcija kiek sumažina sudėtingumo lygį. Užsisipyrusi kamera.

IŠVADA
Puiki, azartiška šaudyklė, be gilių minčių, be ypatingų apmąstymų, bet su tonomis high explosive kategorijos veiksmo!

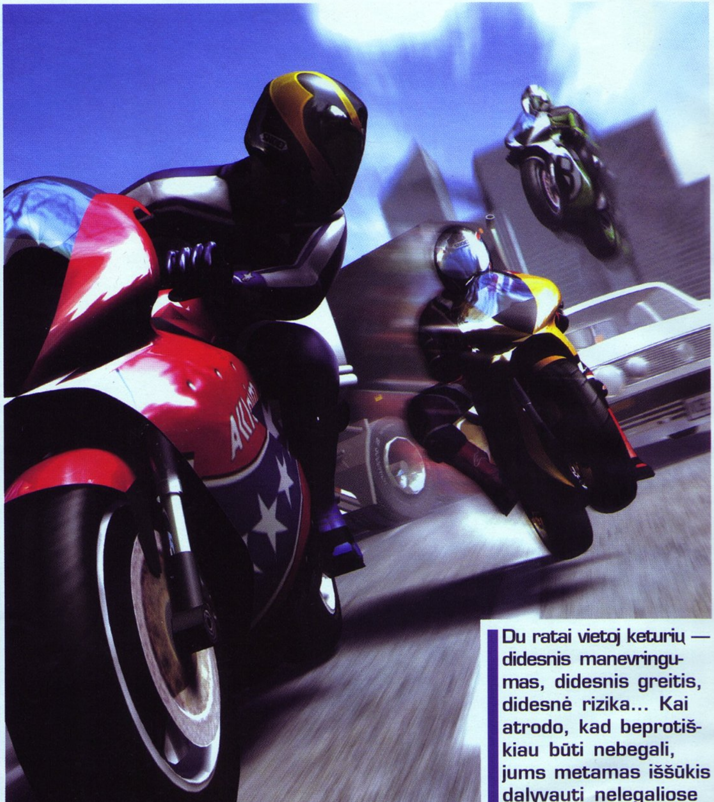
SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

VA REITINGAS
93

Belgradas

RECENZIJOS

PlayStation 2 | PlayStation



Du ratai vietoj keturių — didesnis manevringumas, didesnis greitis, didesnė rizika... Kai atrodo, kad beprotiškiau būti nebegali, jums metamas iššūkis dalyvauti nelegaliose motociklų lenktynėse, vykstančiose eismu užtvindytose miesto gatvėse. Ar priimsite iššūkį?..

Kūrėjas: Climax | **Leidėjas:** Acclaim | **Data:** 2003-07-04 | **Žanras:** lenktynės

Speed Kings

Žygis

Didmiestyje verda gyvenimas. Visi skuba į darbus, pasimatymus ar į greito maisto restoranus, kad patenkintų savo išlepintų skrandžių poreikius. Dideliame mieste — daug transporto. O didelį eismo srautą palaiko griežtos taisyklės bei dar griežtesni policininkai. Kai visi laikosi taisyklių, problemų neatsitinka, o jei ir įvyksta kas nors — tai galima laikyti grynu atsitiktinumu ir kaltų neieškoti.

Tačiau kokia velniava užverda, kuomet gatves užgrobia šeši beprotiškų pažiūrų motociklų lenktynininkai, pasiryžę bet ką iškeisti į pirmos vietos pakylą! Darni eismo sistema suplėšoma į smulkius gabalėlius ir gatvėse įsiviešpatauja chaosas. Vienas iš jo sukėlėjų būsite jūs — nerūpestingas gatvės lenktynininkas, siekiantis užsitarnauti pagarbą tarp šios „sporto šakos" senbuvių.

Pradėsite ne nuo žemiausio taško. Iškart galėsite išsirinkti vieną iš kelių neblogų motociklų, kurie ryškiai skiriasi ne vien išvaizda, bet ir manevringumu, greičiu, akceleracija bei stabdymo efektingumu. Kad sprendimas būtų sėkmingas, neužtenka jums patinkančios motociklo konfigūracijos — reikia ją taikyti prie kiekvienos trasos. Vienose reikalingas greitis, kitose — geri stabdžiai, o trečiose pagelbėti gali tik žvėriška reakcija...

Visų žaidimo sunkumų kūrėjai neužkrovė pačioje pradžioje žaidėjui ant pečių. Paliekama pakankamai laiko, kad įsijaustumėte į žaidimą, suspėtumėte su jo tempu. Kad sėkmingai startuotumėte, verta susirinkti apdovanojimus apmokymų lygyje. Ten išmoksite papildomų gudrybių (*a la* šovimas iš vietos starto metu ar įvairūs triukai ir išsidirbinėjimai bevažiuojant), kurių vienos bus reikalingos žaidimo eigoje, o kitos labai puikiai pasitarnaus, kad pririnktumėte pilną pagreitinimo skaitiklį. Šis atstoja Burnout matuoklį to paties pavadinimo žaidime. Išdarinėdami beprotybes, surinksite pilną žėrinčią eilutę, o tada vienu mygtuko spustelėjimu pralenkiate greitį bei laiką ir lydimi įspūdingų susiliejimo efektų šaunate į priekį. Tiesa, tokiu greičiu lekiant reikia labai saugotis transporto — taigi pagreitinimas gali atnešti tiek laimės, tiek bėdos.

Burnout žaidime–šedevre (kitaip šio kūrinio ir negalima vadinti) panaudojus pagreitinimą, būdavo suteikiama galimybė toliau išdarinėti beprotybes ir rinkti antrą pagreitinimą. Po jo — trečią. Greitis ir adrenalino kiekis kraujyje vis didėdavo. Sulig kiekvienu papildomu pagreitinimu akių vyzdžiai išsiplėsdavo iki dar niekad nepasiektų ribų, net, rodės, plaukai nuo vėjo šiaušdavosi! Čia pagreitinimas, deja, gali būti tik vienas, ir paskirtis jo praktiškai viena. Jis sužavėtų mus, jei nebūtume matę, kas dedasi per Burnout.

Grįžkime prie apmokymų lygio — jį sudaro paprastos ir gana trumpos užduotys, nereikalaujančios labai daug laiko. Auksą visuose lygiuose surinksite per kokį pusvalandį, o gal net ir greičiau. Vienintelė kliūtis — užuominų, kaip vienas ar kitas veiksmas turi būti atliekamas, nebuvimas. Jums liepta atlikti tam tikrą triuką, o kokią mygtukų kombinaciją mygti, neturite nė žalio supratimo. Tokiu atveju reikia grįžti į pagrindinį meniu, pažvelgti į valdymo schemas ir pradėti visą apmokymų lygį iš pradžių. Čia gausite medalius už pasirodymą, visai kaip Gran Turismo serijoje, bet būsite mažiau priklausomi nuo laiko, ir auksas bus žymiai lengviau pasiekiamas.

Pagrindinis žaidimo režimas pavadintas „Susitikimais". Čia šoksite ant savo plieninio žirgo ir dumsite į transporto kupinas gatves garsiausiuose pasaulio miestuose. Trasos dažniausiai turi vieną vienintelį kelią su pora menkų išsišakojimų. Eismo gausa maloniai nustebina ar bent jau nutaiso žaidėjo veide sotumo išraišką, o pravažiuojančio transporto detalizacija verčia nusispjauti ant kilimo. Galima, žinoma, tame ir pliusų įžvelgti — pro tokius neišvaizdžius automobilius knieti kuo greičiau pradumti ir dailūs kėbulai nenukreipia nuo trasos žvilgsnio...

Kaip ten bebūtų su ta išvaizda, mašinos nėra titaninės dėžutės, nuo smūgių lieka šiokie tokie įlinkimai. O motociklams už jų pasirodymą norisi tik vyriškai paspaust rankas ir įteikt po gėlių puokštę: gražu, dailu, o įvykus avarijai — netgi įspūdinga! Detalės atkimba ir pabyra į visus šonus. Smūgiai įtakoja motociklo naikinimąsi ir atrodo nepaprastai tikroviški. Bet pernelyg neišsigąskit — jau kitą sekundę būsite pastatyti atgal ant kelio ir tęsite

rungtynes su ką tik naujai iškepta transporto priemone. Pastatys jus šiek tiek toliau į priekį nuo avarijos vietos ir dar duos šiokį tokį pradinį pagreitį, taigi, sudužimai, kokie dažni bebūtų, labai lemtingi nebus. Juo labiau kad ir priešininkai nėra dievai, užtikrintai riedantys pagal nustatytą trajektoriją ir reaguojantys į pačias primityviausias situacijas. Jie lygiai taip pat nepastebi iš už kampo išlendančio automobilio, ne visąlaik išvengia kitų netikėtų kliūčių ar gamtos išdaigų (kaip kad staiga ant kelio nuvirstantis žaibo parblokštas medis), ne visąlaik pakankamai numeta greitį priešais staigesnį posūkį. Tai sudaro gyvesnį įspūdį ir sveiką konkurencijos jausmą.

Konkurentų tarpą galima praretinti, užsimojant kumščiu ar švystelint koja oponentui į galvą ar kitą skausmingą vietą. Konkurentas skaudžiai ritasi nuo motociklo. Rezultatai du — atitolinote vieno priešininko viltį jus aplenkti ir papildėte pagreitėjimo stulpelį.

Minėtame „Susitikimų" režime lėksite šešiese vienu metu trijose skirtingose trasose vienoje vietovėje ir gausite taškus už užimtas vietas po kiekvieno važiavimo. Po visų trijų — taškai susumuojami ir paaiškėja, ar surinkote reikalaujamą sumą. Teigiamu atveju pateksite į kitą miestą, kur žaidimo tvarka nesikeis. Važiavimų metu jums suteikiami trys bandymai iš naujo, o po važiavimų — galimybė išsaugoti progresą atminties kortelėje.

Su misija pagyvinti veiksmą kiekvieno važiavimo pradžioje parodomos trys užduotys (*a la* nuvažiuoti tam tikrą atstumą ant galinio rato ar nušokti nuo rampos toliausiai iš visų lenktynių dalyvių). Jas įveikę gausite Pagarbos taškų, už kuriuos galėsite atrakinti naujų motociklų, aprangų bei režimų. Nors iš pradžių sunku apsispręsti, ką daryti — vykdyti visas užduotis, ar stengtis užsitikrinti pirmąją vietą, vėliau abejonės išgaruoja, nes lygius bet kada vėliau galima pakartoti ir įveikti tas užduotis neskubant atvažiuoti pirmam. Bet ir tai vėliau nebus labai lengva, nes norėdami padaryti lenktynes dar labiau azartiškas, kūrėjai paleido laiką, per kurį būtina pasiekti kitą *checkpoint'ą*.

Kad žaidimas netaptų monotoniškas, nuolat gausite naujų motociklų ir visąlaik turėsite didelį jų asortimentą. Grįžtant prie vizualių įspūdžių — gražiai atrodo ne vien motociklai, bet ir ant jų sėdintys „raiteliai". Prieš kiekvieną važiavimą galėsite išsirinkti šalmo bei aprangos išvaizdą, įrašyti vardą, kuris puikuosis garbės lentoje, jei gerai pasirodysite trasoje.

Įveikę „Susitikimų" režimą, galėsite rinktis Pagarbą Single Race (vienos lenktynės vienoje pasirinktoje trasoje), Time attack (dvikova su laiku ir rekordų siekis), Trick Attack (nurodytų triukų vykdymas, kurį labai apsunkina pilno judesių valdymo sąrašo nebuvimas), Head to head (dvikova su vienu kompiuteriniu priešininku), Grand Prix bei kituose, vėliau atrakinamuose, režimuose.

Du žaidėjai taipogi nesnaus, nes galės įrodinėti savo viršumą jau girdėtuose Single Race, Trick Attack, Head to head, Grand Prix. Turėsite galimybę atrakinti dar daugiau režimų, o vieno iš jau atrakintų nepaminėjau, nes pasilikau desertui — taip, ir „Susitikimus" galėsite įveikti su draugu, perskėlę ekraną pusiau. Kas labiausiai stebina, kad gatvės lieka prigrūstos transporto ir kadrų kitimo sparta nekrinta tiek, kad tai būtų matoma ne eksperto akiai. Vienintelis dalykas, kurio atsisakyta — tai papildomos užduotys Pagarbos taškams gauti.

Muzika prasta ir neisimenanti. Jei dabar neatsimenu, ar lenktynių metu grojo muzika, vadinasi, ji išties prasta ir pigi. Nors, kita vertus, šiurpuliukus kartais sukeliantis greičio pojūtis taip prikausto prie ekrano, kad, rodos, nebegirdite nieko. Absoliučiai NIEKO.

Garsai pernelyg duslūs ir neperteikia tikrojo variklių riaumojimo. Nors šalimais lekia šešios, tautiškai vadinamos, „britvos", ausų nerėžia garsus zvimbimas, o kuklus burzgimas vertas paniekos. Juk variklių siautėjimas suteikia daug dvasios, atnešančios sėkmę kelyje ir neapykantos savo priešininkams.

Valdymas paslankus ir motociklo padėtis teisingai priklauso nuo vairuotojo palinkimo, svorio paskirstymo. Kombo judesius atlikti patogu, bet sudėtinga išsiaiškint, KAIP juos reikia atlikti.

Viena nematyta naujiena trasose — greičio matuoklis su fotoaparatu, paslėptas kurioje nors vietoje. Pravažiavę pro jį, išvysite blykstelėjimą ir sužinosite, kokiu greičiu pro ten lėkėte. O pabaigę rungtynes — mažą didžiausio greičio screenshot'ą.

Du ratai. Ant jų — vienas pašėlęs vairuotojas. Už jo — vienas įtūžęs policininkas (kurių čia, beje, labai lengva atsikratyti). Šalia — oponentas, kuris po smūgio bejėgiškai nusirita žemėmis. Motociklas jūsų. Gatvė jūsų. Jūs Greičio Karalius...

SIUŽETAS 54
Nieko padoraus ar originalaus. Bet daug režimų :-)

GARSAS 48
Kas 5 minutes tikrinsitės, ar į ausis jums neprikišta vatos.

MUZIKA 52
Nekilo noras išjungti. Bet ir nekyla noras įsijungti.

GRAFIKA 82
Gražūs motociklai ir judėjimo pilnos gatvės kilsteli balą.

VALDYMAS 92
Arkadinis gerąja šio žodžio prasme.

IŠVADA
Yra kuo pasigrožėti, yra kuo pasidžiaugti, bet tai ilgai neužtruks.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS

VA REITINGAS
76

Indiana Jones

Kūrėjas: The Collective | Leidėjas: Lucas Arts Entertainment | Data: 2003-09-04 | Žanras: veiksmo/nuotykių

Tikiuosi, neseniai apėmusiu nusivylimu dėl Tomb Raider: The Angel Of Darkness su manimi pasidalintų ne vienas žaidėjas. Iš kitos pusės, nebegrįžtant prie šios plačiai išnagrinėtos temos, galima pasidžiaugti, kad kartais atsiranda tokie žaidimai, kurių nesitiki ir apie kuriuos net nežinai (t. y. niekur į akis nelenda begalinės reklamos). Būtent toks malonus siurprizas laukia mūsų naujame seno gero veiksmo filmo herojaus Indianos Džonso žaidime.

Pjovėjas

Indiana Jones and the Emperors Tomb yra kurtas Lucas Arts — paties filmo kūrėjo studijoje. Lucas Arts visuomet kūrė (manau, ir kurs) action tipo žaidimus ir tai, be abejo, reiškia gerą kokybę, gerą žaidimą. Šįkart mes nukeliausime į praeitį, o ne į ateitį (kaip jau įpratome žaisdami Star Wars). Dabar — 1935-ieji metai, jau ne už kalnų II pasaulinis karas. Visuotinę įtampą dar labiau paaštrina gandas, kad Kinijoje iš senų laikų išliko senovinis artefaktas, vadinamas Drakono Širdimi, kuris padeda užvaldyti žmonių mintis ir valią. Į jo paieškas leidžiasi naciai ir viena iš Kinijos nusikalstamų grupuočių. Ar Indžiui pavyks juos sustabdyti, kol dar nevėlu? Žinoma, ar teko matyti, kad žymusis archeologas nesusitvarkytų su užduotimi ir pavojais? Be to, juk Indis esate jūs, taip kad likimas — jūsų rankose.

Kaip supratote, didžioji dalis veiksmo vyks Rytuose. Indžio kelionės metu aplankysite labai daug Kinijos miestų ir kitų vietovių: Honkongą, Ceilono salas, povandenines Stambulo šventyklas, Kinijos kalnus, jų pilis ir dar daug nepaprastų vietų.

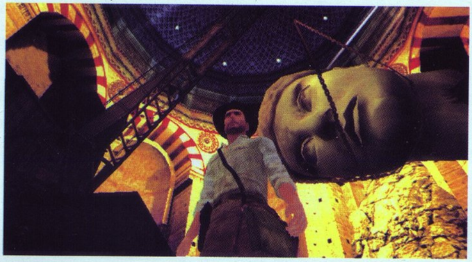
and the Emperor's Tomb

Lygiai mažoki, bet jų daug, tad iš žaidimo laisvai galima išspausti 15 valandų. Kaip ir filme, čia apstu įvairiausių spąstų, pinklių, stichinių nelaimių, niekšybių. Kai jau atrodo, kad viskas pradeda kartotis ir kad daugiau kliūčių tiesiog neįmanoma prigalvoti, kaip manote, ką išvystate Kinijoje? Taip, dar daugiau kliūčių ir, kas svarbiausia, naujų ir dar nematytų.

Indis keliauja apsiginklavęs savo legenda tapusia skrybėle, revolveriu, vandens gertuve, atstatančia gyvybę ir, be abejo, savo botagu. Žaidimo metu gausite ir kitokių ginklų: nuo vokiečių šautuvų iki arbaletų ir kardų. Jei norėtumėte paklausti mano atviros nuomonės apie ginklus, kuriuos išvardinau — velniop juos! Pasikliaukite savo kumščiais, stalo kojomis ir alaus buteliais, nes patys šaunamieji ginklai yra tikras nesusipratimas. Kartą iššaudžiau 30 šovinių turinčią apkabą į nacį, bet kas iš to — jis ir toliau artėja prie manęs su liepsnosvaidžiu rankoje. Be to, Indis turi daug kovos judesių, tad muštis su blogiukais ne tik naudingiau ir linksmiau, bet ir niekada nebus monotoniška. Labai įdomu buvo tai, kad kovojant su priešais Indžio kepurė gali nukristi, bet nebijokite, galėsite ją pasiimti ir užsidėti vėl. Kelis kartus, kai nebegalėdavau atsiimti kepurės, pasijusdavau toks kaltas, kad nušokdavau nuo skardžio ir pradėdavau lygį iš pradžių.

Emperors Tomb, kaip ir pridera, prikištas galvosūkių, kuriuos teks įveikti norint pereiti žaidimą. Kai kurie yra lengvi ir greitai suprantami, kiti — sunkūs ir reikalaujantys sumanumo bei ištvermės. Pavyzdžiui, vienas iš galvosūkių yra praeiti pro didžiulį monstrą ir atsidurti saugioje vietoje, tad turite panaudoti visus aplinkoje esančius ir galinčius praversti daiktus. Dar vienas iš įsimintinesnių — lygio gale esantis galvosūkis su akmenine galva, kur reikia, oi, kaip pasistengti, kad teisingai pastumdytum! Patogu tai, kad lygį perprasti galima iš karto, nes jau jo pradžioje sužinome, ar tai — galvosūkių, ar grynai action kambariai. Pastarieji irgi nenuvilia. Jūs kovojate su atgijusiomis statulomis, kaukolėmis, bandote išsisukti nuo ugniasvaidžiais apsiginklavusių nacių, užsilipę ant aukščiausio Kinijos kalno šaudote į jų oro pajėgas, su botagu talžote bosus. Visada yra ką nugalėti. Supratau, kad ir kiek eitumėte tą patį lygį iš naujo, jis vis vien nebus toks, kaip ankstesnysis, tad veiksmas niekada nesustoja.

Dabar turbūt norėtumėte paklausti, kodėl 85 o ne 100 balų? Iš tiesų, buvo keletas klaidų grafikoje: jei priešų yra daugiau negu trys, tai pajudėjus į kitą vietą bent vienas priešas pranyktų (pasidarytų nematomas). Jei tų priešų dar daugiau, viskas lėtėja ir kadrų kitimo greitis žiauriai sumažėja. Laimei, tai nepaveikia „geimplėjaus", bet tikrai sukelia nesusipratimų ir nemalonių prisiminimų. Kiek didesnė problema yra ta, kad žaidimas kartas nuo karto nulūžta, dažniausiai kovojant su



kokiu bosu. Manau, kūrėjams reikėjo labiau išbandyti savo darbą prieš jį išleidžiant PS2 konsolei.

Pati grafika, nors ir atrodo iš pirmo žvilgsnio simpatiška, iš tiesų tokia nėra, ir net kartais ima atrodyti, kad tai pernelyg primityvu tokiai konsolei. Na, jei prakalbau apie trūkumus, čia yra mūsų visų taip nemėgiamas verkšlenimas „nėra seivo", t. y. kol nepabaigsite lygio, apie žaidimo išsisaugojimą negali būti nė kalbos. Šiek tiek nuvylė žaidimo pabaiga. Kodėl nebuvo saulėlydžio?

Indis žaidime įgarsintas puikiai. Labai tikroviškai skamba visi pašaliniai garsai: vandens lašėjimas, žingsniai, aidas. Pati muzika tokia pati, kaip ir filme, tad nusibosti ar nepatikti neturėtų.

Valdymas pirštus veikia intuityviai. Viskas tiesiog nuostabu ir lengva. Mūsų Indis juda nei per greitai, nei per lėtai, paklūsta rankenėlei, ne taip, kaip įžangoje minėtame žaidime. Tiesa, valdyme ne viskas idealu, kaip daugelyje action žaidimų turime bėdų su kamera, nes nors ji ir paklūsta žaidėjo reguliavimui, kovoje tai didelės reikšmės neturi :)

Nors grafika yra nelabai vykusi, vis dėlto žaidime ji neužima svarbiausios vietos. Emperors Tomb be grafikos turi daug įdomių dalykų. Jei nekreipsite dėmesio į šiuos kelis netikslumus, be abejonės, naujasis Indiana Jones yra labai geras ir įdomus žaidimas, sužavėsiantis visus Indiana Jones filmų, veiksmo ir galvosūkių gerbėjus.

ĮDOMUMAS	90
LABAI daug ir įdomių nuotykių	

GARSAS	100
Ar tik ten ne Harisonas Fordas šnekėjo?	

MUZIKA	98
Filmo šedevrai grįžta...	

GRAFIKA	72
Nelabai gražu, kai kas nors tiesiog pranyksta ;)	

VALDYMAS	92
Ar aš laikiau pultelį, ar pats ten šokinėjau?	

IŠVADA

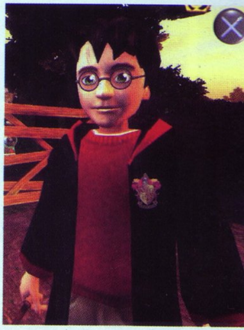
Išties puikus action–adventure žaidimas, labai taikliai apibūdinantis žanrą.

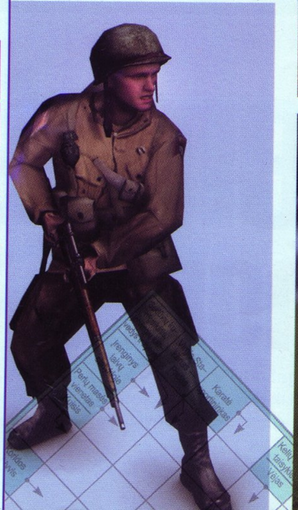
SUDĖTINGUMAS	VA REITINGAS
NORMALUS	85

ELECTRONIC ARTS™

KRYŽIAŽODŽIŲ KONKURSAS

SUDARYKITE KRYŽIAŽODĮ APIE ELECTRONIC ARTS ŽAIDIMUS IR LAIMĖKITE NET TRIS NEREALIUS EA SPORTS MARŠKINĖLIUS!





Kūrėjas: From Software | Leidėjas: Agetec | Data: 2003-07-16 | Žanras: veiksmo

Silent Line Armored Core

Na, pagaliau! Pagaliau išėjo nors vienas žaidimas su robotais, skirtas PS2 konsolei. Patikėkit, šis žaidimas nėra tiesiog paprasta šaudyklė, kaip kad daugelis galėtų pamanyti. Silent Line — tai gilią prasmę ir puikų balansą turintis kūrinys.

Pjovėjas

Turbūt pamenate tuos laikus (galbūt kai kam tie laikai vis dar žydi :)), kai mes būdami jaunesni pliekėme su tuo metu geriausia pasaulyje konsole — PlayStation. Pliekėme įvairius žaidimus: RPG, kvestus, lenktynes, bet ypač „beat'em up'us" ir „action'us". Juk „kompiuterinėse", atsivedus didelį draugų būrį, tik tokius buvo įmanoma žaisti. Action tipui priklausė ir dvi Armored Core dalys, bet jos buvo tokios nuobodžios, kad niekas jų nežaidė, netgi negalvojo, kad bus išleista ir trečioji AC dalis, skambiu pavadinimu — Silent Line.

Silent Line: Armored Core (SLAC) vis dar išliko action žaidimas, bet jau nebe grynakraujis. Pridėta daugiau savarankiškumo, būtinos taktikos. Dabar turbūt žaidimą būtų galima vadinti action-strategy-RPG.

SLAC veiksmas vyksta ateityje, kai žmonių pagrindinė smogiamoji jėga yra universalūs kostiumai — Armored Core. Tais neramiais laikais didžiosios kompanijos kovoja tarpusavyje ir samdo specialioms misijoms apmokytus karius — Reivenus. Kad pasiektų garbingą Reivenų rangą, žmonės, turintys savo Armored Core kostiumus, turi nugalėti bent žemiausio lygio Reiveną.

Gaila, bet jums neteks patiems patirti stojimo į savotišką Reivenų „klaną". Įsijungus žaidimą ir pasigrožėjus puikiu filmuku, iškart atsidursite visų Reivenų namuose — Global Cortex. Kaip ką tik iškeptam Reivenui, jums į el. paštą ateina kelios žinutės, kurios turėtų informuoti apie esamą padėtį. Be abejonės, GC (Global Cortex) meniu yra gan paprastas, bet didelis, tad pirmiausia apsižvalgome po jį ir po kelišimtojo bandymo pakeisti, mūsų manymu, negražias detales, pagaliau paliekame ramybėje savo tuometinį robo–kostiumą.

Kadangi GC mus informavo, kaip priimti kompanijos siūlomą darbą, be jokių pastangų surandame savo pirmąją misiją. Kai išklausome informacijos, kurią apie misiją duoda viena iš kompanijų, dažniausiai atsiduriame veiksmo vietoje ir kostiumo kompiuteriniam intelektui pranešus systems are stable and ready to go pradedame žaidimą.

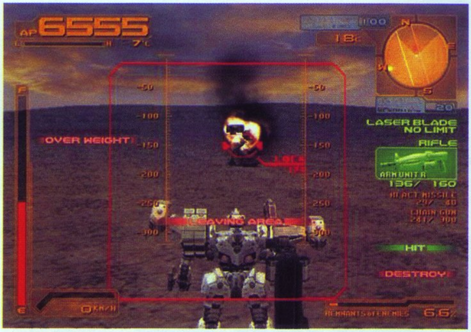
Į akis ir ausis iškart bloškia kerinčios tekstūros ir greita muzika. Prisipažinsiu, niekad nemaniau, kad ši serija gali iš grafikos išpešti kažką tokio. Patys robotai atrodo gražiai, tvarkingai, judesiai sklandūs (pagal robotų standartus :)). Aplinkos išties nėra skurdžios ar nepilnavertės. Jei atsidūrėte mieste — bus pilna didelių ir mažų namų, tiltų, gatvių. Gaila tik, kad negalime viso to sugriauti, na, bet nenorėkime All In One :).

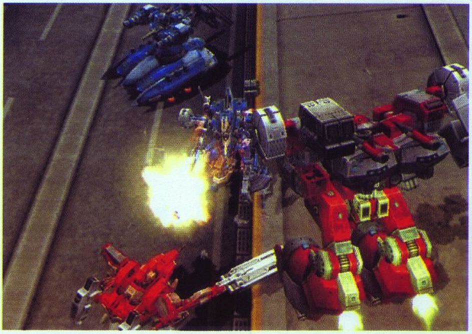
Garsas puikus tiek užvedimui, tiek nusiraminimui. Kovojant jis visada bus greitas ir kartais kraupus. Aišku, jei tiesiog eisite ir ilgokai nesutiksite priešo, muzika sulėtės, pasidarys rami. Vis kitokios melodijos skamba būnant GC, žiūrint el. paštą ar priimant ir išdėstant misijos svarbą. Na, išties, SLAC garsu nesiskundžia...

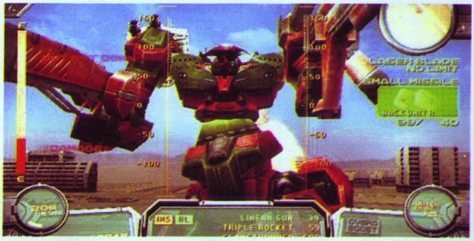
Kokių įgūdžių reikia šiam žaidimui? Taktikos ir greičio (pirštų miklumo). Priešo mąstymo nesuprasi, jo lyg ir nėra. Tiesiog jei nuo jų bėgate — šie genasi, jei slepiatės — jie ieško, jei puolate — jie kontratakuoja. Viskas kaip pridera! Bet jeigu jūs vis dėlto negalvosite logiškai ir nemaigysite greitai mygtukų, jums tai bus nepastebima, nes dažniausiai matysite sproginėjantį ekraną ir užrašą — mission failed. Tai iš tiesų greitas žaidimas. Reikia žinoti, kada įjungti turbinas, kada pakilti į orą, kada bėgti ar atsišaudyti. Sakykim, jei jūs turite į savo robo–kostiumą įmontavę labai tolimo siekimo radarą, tai net nepriėję galite žinoti, kas kur yra ir kurti planą, kaip kiekvieną jų prisivilioti atskirai. Be abejonės, jei lįsite į priešų gilumą, iš jūsų teliks elektrinė vieta (na, išimtį taikau tik LABAI sunkaus tipo monstrams, kuriuos galite susikonstruoti, bet apie tai vėliau). Jei priešas vis dėlto jus pastebi, kad ir vienas vienintelis(!), ir jūs nespėjate jo nudobti, laukite blogiečių iš viršaus, žvalgykitės po aplinką, akylai saugokite užnugarį, nes jie visur. Priešų puolimas yra nevaržomas ir staigus kaip niekas kitas. Ir tai yra nuostabu...

Mūšiai niekada nebuvo, nėra ir nebus nuobodūs ar monotoniški. Kiekviena situacija reikalauja būti išradingesniam nei praeitąjį kartą. Kiekviena situacija reikalauja priešų DI įrodyti, kad jūs nedarote klaidos dukart ir kad šį kartą esate geriau pasirengę.

Dar norėčiau aptarti mano mėgiamiausią šio žaidimo pusę — RPG stiliaus savo Armored Core statymą ir tobulinimą. Čia jūs turite visišką laisvę. Galite susikurti tikrą važiuojančią tvirtovę, mobilų karį arba greitą skėrį. Viskas priklauso tik nuo jūsų norų ir ištvermės. Na, sakykim, jeigu norite susikurti kažką tokio, kad galėtumėte tiesiog eiti kiaurai ir galvoti ne apie kovą, o apie zefyrus, tiesiog turite kelias valandas pasėdėti prie GC meniu. Įmontuojate galingą tanko apačią (kojos), kad galėtų išlaikyti didelį svorį, prisukate stambią galvą, neturinčią radaro funkcijos, bet puikiai apsaugančią nuo šūvių, įdedate stambias rankas, į jas įkeliate pusę valandos žiūrėtus ir šiaip ne taip išrinktus lėčiausius, bet daugiausiai žalos padarančius ginklus, nuperkate daugiausiai krūvio sukaupiantį generatorių, geriausią aušintuvą, ant pečių užkeliate mažiausiai du granatsvaidžius ir viską papuošiate beveik nepeeršaunamu titaniniu korpusu.







Baitukas
ir partneriai
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai

Vilnius, Savanorių pr. 32, tel. 21 36 805
Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Šalia "Pasimatymo parduotuvės)
K.Donelaičio g. 26, tel./faks.: 32 30 86
(Priešais viešbutį "Takioji Neris")
Pramonės pr. 29, prekybos centras "Maxima" IIa.
www.baitukas.lt, info@baitukas.lt

XL screenmate tik 199-
Digital vairamentė ~~29-~~ 19-
Vairamentė DShock ~~49-~~ 28-
PSX ir TV antenos jungtis ~~24-~~ 14-
Multisisteminis PS One ~~389-~~ 369-
PS One PAL ~~339-~~ 319-
Atminties kortelė ~~19-~~ 17-

Originalūs PS One žaidimai nuo 39,- Lt

Multisisteminis PS2 ~~1199-~~ 1149-
Akcija PS2 PAL tik 799-
Atminties kortelė ~~149-~~ 139-
PS2 Vairas ~~169-~~ 129-

Spalio mėnesį Baituko parduotuvėse

Enter the Matrix	249-	Dragon Ball Z Budokai	198-
Midnight Club 2	198-	Clock Tower 3	249-
Silent Hill 2	139-	Final Fantasy X	139-
Grand Theft Auto: Vice City	169-	SOCOM U.S. Navy SEALS	249-
Colin McRae Rally 4	249-	Gran Turismo 3 A-spec	128-
Eye Toy Play	219-	Pro Evolution Soccer 2	198-
Tomb Raider: The Angel of Darkness	188-	F1–2000	79-
		WRC II Extreme	198-
The Getaway	198-	Metal Gear 2 Substance	198-
Dark Chronicle	249-	Freeedom Fighters 2	249-
Soul Calibur 2	249-	Pro Evolution Soccer 3	249-
Chaos Legion	249-	Mortal Kombat Trilogy	249-
True Crime: Streets of LA nuo 2003 11 10	249-	Dino Crisis 3 nuo 2003 11 10	249-

Priimame užsakymus PS2 žaidimams

Gameboy Advance SP tik 489-
Gameboy Advance ~~469-~~ 359-
GBA Dėklas ~~29-~~ 19-
GBA SP Dėklas ~~27-~~ 24-
GBA apšvietėjas su didinimu ~~29-~~ 19-
Įtampos adapteris ~~69-~~ 48-
GBA tinklo laidas ~~39-~~ 29-

Taisome žaidybinius kompiuterius

Toks robotas bus BEVEIK neįveikiamas, bet, aišku, trūkumas yra tas, kad kol apsisuki 180 laipsnių, praeis apie 10 sekundžių. Apmaudu, bet kol atsisuki, mažiausiai 4 raketiniai užtaisai pataiko į nugarą ir padaro nors nedidelę, bet pakankamą žalą. Aišku, už šį monstrą jums pakloti teks mažiausiai du milijonus, tad pasiskaičiuokite, ar apsimoka. Mobilus AC (Armored Core) tinka bet kokioms situacijoms: tiek greičio išbandymui, tiek gynybinei kovai. Jei reikia, su juo galėsite gan greitai judėti, o papuolę į apsuptį galėsite gan veiksmingai atsišaudyti. Greitieji AC — mano mėgstamiausi. Didelę įtaką tam turi išvaizda, kadangi greitųjų AC dalys yra labai gražios, grakščios ir, sakyčiau, netgi didingos. Bet išvaizda, be abejo, jokios reikšmės neturi. Svarbiausia, aišku, yra greitis. Kad ir kokioje situacijoje atsidurtumėte, su tokiu robotu visada bus išeitis. Visų pirma privalumas tas, kad priešams šaudant, jūs galite išsisukinėti nuo jų kulkų, lazerių, raketų, granatų net joms nepriartėjus, arba su turbinomis galite tiesiog praskrieti neregėtu greičiu ir atsidūręs už priešų nugaros padaryti jiems mažą staigmeną. Tokius AC ne tik naudinga darytis, bet ir malonu valdyti, nes jie visiškai paklūsta pulteliui (ne kaip monstriškojo tipo AC). Trūkumas yra tas, kad pataikius nors vienam raketų užtaisui, padaroma didelė žala veikėjui, dažnai sistema sutrinka ir pradeda kas nors nebeveikti.

ĮDOMUMAS 94
Gaudykit raketą ir plazmos krešulį!

GARSAS 85
Kalba mano meilas, tik meilas ;]

MUZIKA 95
Visai nebloga, turint omeny robotų žaidimą.

GRAFIKA 95
GBA terminais išvaizda tikrai graži, tačiau PSone terminais jos net neįmanoma įvertinti.

VALDYMAS 86
Labai blogai suderintas, bet lengvai išmokstamas.

IŠVADA
Žaidimas skitas ne skystablauzdžiams, o labai ryžtingiems žaidėjams.

SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

VA REITINGAS
89

Kūrėjas: Zono Inc. | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2003-08-07 | **Žanras:** tikrojo laiko strategija

Aliens vs Predator: Extinction

Kai pirmą kartą išgirdau apie Alliens Versus Predator: Extinction (toliau AVP:E) kūrimą, labai nustebau sužinojęs, kad šis žaidimas priklausys RTS žanrui. Kiek pamenu, „svetimi" turėjo itin stiprų pomėgį pirmojo asmens šaudyklės žanrui, toks buvo Alliens Trilogy 1996 metais, toks buvo ir 2000-ųjų Alliens Resurrection. Žodžiu nustebau, tačiau žinodamas, koks baisus strateginių žaidimų trūkumas vyrauja PS2 pasaulyje, šio žaidimo laukiau kaip išganymo... Tačiau šou nukeliamas geresniems laikams, mesijui nepavyko, mesijas neatvyko...

Artojas

Beveik patikėjom...

Kaip ten bebūtų, žaidimas tikrai sudarė puikų pirmą įspūdį. Tik pradėję žaidimą, mes patenkame į vieną iš gražiausių ir maloniausių žaidimo meniu. Ant milžiniškos olos patogiai įsitaisę trijų rasių atstovai nuolankiai laukia, kuriuos iš jų mes pasirinksime. Žinoma, mes renkamės ne juos, o „Tutorial", kaip žinia, strateginiuose žaidimuose šis skyrelis būtinas. Treniruočių režimas irgi sutvarkytas gan maloniai, misijos ir paaiškinimai pateikti gan įdomiai ir nuosekliai, tačiau jau šiame lygyje akivaizdžiai matomas pirmas žaidimo minusas — grafika. Tačiau apie ją vėliau, grįžkime prie pirmojo įspūdžio. Taigi treniruočių lygyje mes susipažįstame su visomis trimis rasėmis, ir dar nebaigę treniruočių kiaurai matome, kaip subalansuotas žaidimas! Visos rasės — kaip atviros kortos, jau pirmąją akimirką išduoda stiprias ir silpnas savo puses. Pavyzdžiui, žmonės (kolonistiniai jūrų pėstininkai) yra ypač stiprūs kovodami per atstumą, tačiau itin trapūs ir lengvai pažeidžiami artimoje kovoje. Nesugebėjimas apsiginti apsupties atveju beje ne vienintelis žmonių trūkumas. Pasirodo, mūsų rasė trapi ne tik artimoje kovoje, bet ir apskritai vykdydama misijas. Žmonių koviniai vienetai kuriami vienam vieninteliam tikslui: medikas yra medikas, com technikas yra com technikas, karys yra karys. Kiekvienas žmonių junitas atlieka tik jo pavadinimą atitinkančią funkciją, o tai kalbant apie karius, išdidžiai vadinamus žodeliu marines, kelia nuostabą. Jūrų pėstininkai visada garsėjo savo sugebėjimais dirbti bet kokiomis sąlygomis, ir net inžinierius ar radistas mūšio lauke niekuo nenusileidžia sunkiaisiais ginklais pasidabinusiems šturmuotojams. Tačiau tik ne AVP:E žaidime — čia pirmi žūna medikai ir droidai, o be jų pagalbos žmonės negali sėkmingai užbaigti misijos. Prisimenant kino filmą, tai sukelia juoką, juk ten eilinė mokslininkė puikiai atliko visus darbus, pradedant kariavimu, baigiant sudėtingų ryšio įrengimų remontu. Dar blogiau, kad žaidime faktiškai neįmanoma sukurti saugios salelės, kurioje galėtų slėptis com technikai, medikai ir droidai, kol kariūnai mūšio lauke dirba vyriškus darbus. Žodžiu, neįdomu.

Svetimi. Šie glitūs padarai, priešingai nei žmonės, tolimoje kovoje yra niekam tikę kariai, tačiau pasižymi kiekybe, nežemišku vikrumu ir žvėriška jėga artimoje kovoje. Taigi, kaip matote, viena svetimųjų savybė papildo kitą, kovodami su žmonėmis svetimieji gali naudoti vieną iš dviejų kovos būdų, t. y. milžiniškais kiekiais kaktomuša pulti į patį žmonių sūkurį ir stengtis juos užversti savo kiekybine persvara arba pasinaudoję savo vikrumu sukti ratus apie pagrindines žmonių pajėgas, stengdamiesi sumedžioti nuo būrio atskilusias aveles (dažniausiai tai būna medikai, com technikai ir panašiai). Tačiau ne viskas taip paprasta. Žaidžiant prieš AI valdomus svetimus, jau nuo kokios trečios misijos šie šliužai tampa nenugalimi. Milžiniškais tuntais jie atakuoja mūsų pajėgas, neleisdami sukaupti pakankamai pajėgų puolimui ir rezervinių pajėgų pastiprinimui ar medikų ir kt. nevykėlių apsaugai. Atrodo, viskas paprasta, metam žmones į šiukšlyną ir žaidžiam už svetimus — o čia jus išdurs dar kartą. Suprantate, svetimųjų gyvenimo ciklas — tai tokia paini schema. Žodžiu, norint užsiauginti padorų svetimų karį, reikia atlikti keletą itin svarbių darbų. Pirma karalienė turi padėti kiaušinį, iš kurio išsirita toks mažas šlykštukas, žaidime vadinamas face hugger. Taigi šis voras-skorpionas turi užšokti kitai gyvai būtybei ant veido, kad galėtų ją užkrėsti. Gyvoje būtybėje, gavusioje užkratą, ima formuotis naujas padaras chest burster. Tik subrendęs šis šlykštūnas per gyvos būtybės, kurioje gyveno, krūtinę išsiveržia lauk ir pavirsta kokonu, o iš kokono jau išsirita karys, kurio jūs pageidaujate. Taigi dabar patys pagalvokite apie žaidimo balansą. Žmonės — stirpri nuotolinėje kovoje rasė, beveik nenugalima, jei tvarkingai per tam tikrus atstumus išrikiuoti kariai pridengia vieni kitus, taip išvengdami artimos kovos, „gimsta" labai paprastai, juos tiesiog reikia užsakyti per raciją. Tuo tarpu svetimi, kurių reikia mažiausiai 20–25, kad susidorotų su tuzinu žmonių ar 5–6 grobuonimis, „gimdomi" labai ilgai ir rizikingai. Nepamirškite, kad gyvų organizmų mūsių teritorijoje nebus daug, o ir taip dauguma jų bus ginkluoti ir visai nenorės, kad ant jų veidų šokinėtų kažkokie neaiškios kilmės šliužai. Be to, Face Hugger'iai nėra gajūs, tad palikę karalienės valdomą teritoriją jie faktiškai pasmerkti myriop. Taigi mes turime siųsti Dronus, kad parvilktų mums lavonų, kurie irgi puikiai tinka Face Hugger'iams, tačiau čia vėl kyla problemos. Jei mes puolame ir lavonai yra kažkur priešo teritorijoje, Dronai žūna, jei lavonai yra kažkur tarp mūsų ir priešo teritorijų, Dronai gali ir išgyventi, tačiau jiems reikalinga:

a) patikima priedanga nuo galimų agresorių;

b) maždaug trys minutės brangaus laiko, kad sulakstytų pirmyn atgal ir parvilktų lavoną.

Žodžiu, košmaras, ir nors pirmose misijose atrodo, kad žaidimo balansas veikia, pamažu šis mechanizmas ima byrėti.

Pradedant žaidimą, be abejo, reiktų žaisti už grobuonis. Šie vyrukai labai rimtai nusiteikę iškaršti kailį visiems, bandantiems stoti skersai jų karo tako. Grobuonys puikūs, gan greiti ir ištvermingi kariai, puikiai išmanantys kovos reikalus tiek artimoje, tiek tolimoje kovoje. Tiesa, kūrėjai kiek pabrangino šiuos karius, tad dažnai jų kiekis gan mažas, bet tai ne bėda, mat, kaip jau minėjau, 5–6 grobuonys ramia sąžine anapilin gali pasiųsti dvigubai ar net trigubai daugiau priešo karių. Šis faktas galutinai griauna žaidimo balansą, nes juk mes visi puikiai žinome, kad strateginis žaidimas, kuriame visos rasės lygios, bet viena lygesnė už kitas, yra blogas.

Na ir paskutinis faktorius, galintis išgelbėti strateginį žaidimą, tai statymo režimas. Juk jei žaidžiant pasirodo, kad atakuodami nieko nepešim, mes galim nuspręsti gintis, pasistatyti tvoras, apsijuosti apsauginiu perimetru, ir saugiai tūnodami už sienos pleškinti per arti priėjusius chamus bei kaupti pajėgas smagiam ir triuškinančiam kontrapuolimui. Taip galime pasielgti beveik bet kuriame strateginiame žaidime, tik ne AVP:E. Čia mes galime pasistatyti tik kulkosvaidžių turelę, iš kurios naudos, kaip iš ožio pieno.

Ai, ir dar... Žaidimo DI. Pastaruoju metu toks pokštas įvyksta dažnai: kūrėjai tiesiog pamiršo jį įdiegti.

Kitos įdomybės

Kalbant apie grafiką, norėtųsi paminėti puikiai apipavidalintą ir patogią vartotojo sąsają. Ko gero, tai vienintelis išties puikiai sutvarkytas žaidimo bruožas, iškeliantis AVP:E virš visų ligi šiol matytų RTS žaidimų PS2 konsolei.

Žaidimo lygių dizainas baisiai niūrus, ir nors iš principo jis gan tiksliai atitinka filmo apie svetimus aplinką, kažko, kas primintų grobuonių Visatą, nepastebėjau. Žaidimas gali skųstis beveik visais su grafika susijusiais negalavimais. Spalvų, detalių ir animacijos stoka paverčia žaidimą kiek monotonišku. Jei prie to dar pridėsime monotoniją, susidarančią dėl

absoliučiai vienodų misijų, gaušime žaidimą, sukeliantį žiovulį. Visi junitai atrodo kaip atkeliavę tiesiai iš PSone pasaulėlio. Pilki ir neišraiškingi. Tiesa yra du visai nieko momentėliai, tai grobuonys, lupantys kaukoles nuo nugalėtų priešų kūnų, ir žmonių sintetai/kiborgai (kaip pavadinsim, taip nepagadinsim). Grobuonys, lupantys galvas, išties puikiai animuoti, ir šioms scenoms gerai priderintas garsas, o tai dar kartą paliudija, kad Zono Inc. juos myli. Tuo tarpu kiborgai tiek išvaizda, tiek animacija niekuo nesiskiria nuo kitų, tačiau tai, kad jie vaikšto kaip sunkiai sužaloti robotai, paverčia juos dar realistiškesniais. Tiesa, tai visai nedera visiems kitiems koviniams vienetams, nes šiame žaidime visi vaikšto kaip sunkiai sužaloti robotai sunkiais, kapotais ir nekoordinuojamais judesiais.

Kalbant apie žaidimo garsą, norėtusi paberti keletą gražių žodžių apie autentišką muziką, neblogai priderintus spec. efektus ir taip toliau, tačiau labiau reikėtų gerai užvažiuoti per ausis tuos garsus miksavusiam žmogui. Tai tiesiog košmaras, garsų visuma absoliučiai nesuderinta, o tai reiškia, kad mūšio metu mes negirdime, ką mums sako balsas už kadro, o tai labai skausminga detalė tiek „Tutorial", tiek normalių misijų metu. Beje, jei mūsyje dalyvauja daugiau nei geras tuzinas karių, garsas apskritai pavirsta balaganu, nekalbant apie tai, kad toje makalynėje tiesiog neįmanoma suprasti, nei kas vyksta, nei kas žūna, nei kas laimi. Reiktų paminėti, kad žaidimo garsai tiesiog perdengia ir nutraukinėja vienas kitą. Tokių šposų PS2 dar nemačiau, ką gi, visada būna pirmas kartas...

Tiesą pasakius, šiam žaidimui matau tik vieną kelią: į žaidimų nuomas (jei tokių Lietuvoje yra), nes jis vertas tik pasišventusių PS2 strategų ir kino fanų vieno savaitgalio dėmesio. Ne daugiau.

IDOMUMAS **81**
Gražus meniu, trys rasės, puikiai pateiktas „Tutorial" lygis. Pirmoji žaidimo valanda išties įspūdinga.

GARSAS **69**
Puikus garso takelis ir neblogai sukurti garso efektai tikrai tiktų šiam žaidimui... Jei tik būtų tvarkingai sumiksuoti.

MUZIKA **69**
Žr. aukščiau

GRAFIKA **56**
Viskas pilka arba ruda. Tekstūros primena nešvaria kempine valytą mokyklos lentą. Animacija tragiška.

VALDYMAS **92**
Ganėtinai patogus ir pateiktas aiškiai.

IŠVADA
Kai kurios žaidimo dalys atrodo gan stipriai, tačiau nei viena jų neišbaigta iki galo. Žaidimą žudo klaiki monotonija. Tai pirmas žaidimas mano gyvenime, kurį žaisdamas užmigau. Nemeluoju...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NEBALANSUOTAS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
54

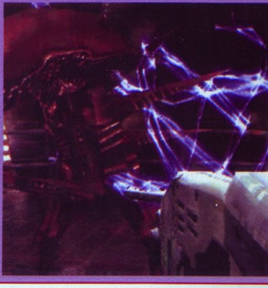
Svetimi ir grobuonys

Svetimi
Kai režisierius Ridlis Skotas 70-ųjų pradžioje sukūrė filmą „Svetimi", nei jis, nei kiti nemanė, kad filmas susilauks tokio populiarumo ir taps vienu geriausių fantastinių filmų istorijoje. „Svetimi" susilaukė keturių inkarnacijų, kurios visos vienaip ar kitaip pribloškė žiūrovus. Šie filmai (na, galbūt su ketvirtuoju jau buvo kiek perlenkta lazda) — tai puikus pavyzdys, kokie turi būti tęsiniai, mat kiekviena serija yra savita ir unikali. Jei neteko matyti šių šedevrų, pasieškokite neseniai išleisto *DVD Alien Legacy*. Čia rasite ne tik visus keturis filmus, bet ir papildomos, niekur nematytos medžiagos (pavyzdžiui, keletas Svetimi 2 scenų).

Grobuonys
Praėjus keleriems metams po pirmojo Terminatoriaus pasirodymo ir Arnoldui Švarcnegeriui spindint aukštumoje (sveikiname Arnį tapus Kalifornijos gubernatoriumi!), pasirodė fantastinis filmas, tapęs tarsi etalonu vertinat tokio pobūdžio filmus. *Predator* filme kovą su ateiviais pamatėme iš kitos pusės, ne kažkokiuose kosminiuose laivuose ar dykynėse, o čia pat, Žemės džiunglėse. Jaunojo režisieriaus Džono MakTyrnano kūryba, Arnoldas ir kokybiškai sukurti ateiviai sukūrė nepaprastą įtampą. Po trejų metų pasirodė ir filmo tęsinys *Predator 2*, tačiau jau be Arnoldo, o veiksmas perkeltas į miesto gatves. Antrasis „Grobuonis" nebuvo toks revoliucinis, kaip pirmas, tačiau kaip tęsinys sukurtas gan neblogai.

Žaidimai
Aliens vs. Predator: Extinction nėra pirmasis šios tematikos žaidimas *PlayStation* pasaulyje. Na, grobuonis išvystame pirmą kartą, tačiau pabendrauti su „svetimais" tikrai teko. 1996-aisiais pasirodė žaidimas Alien *Trilogy* pagal žymiuosius fantastinius filmus „Svetimi". Žaidimo veiksmas vyksta pirmojo asmens perspektyva. Mes atsiduriame Veilando-Jutani korporacijos kolonijoje, apsėstoje ateivių. Mūsų darbas — išvalyti vietovę nuo svetimų ir grąžinti koloniją į normalią darbinę būseną. *Alien Trilogy* gan standartinis *FPS* žaidimas, tačiau iš kitų jį išskiria didelis dėmesys detalėms. Vietomis tikrai pasijusite, tarsi būtumėte pačiame filme.

2000-aisias Svetimi dar kartą pasirodė *PlayStation* konsolėse. *Alien Ressurection FPS* žaidimas kurtas pagal ketvirtąją Svetimų dalį, kur herojė Elen Riplei po mirties klonuojama ir atgimsta su svetimų savybėmis. Kartu atgimę ateiviai išsibarsto po *USM Auriga* laivą ir Ripley turi susitvarkyti su jais, išgelbėti savo komandą bei visą Žemę nuo pragaištingo pavojaus. Žaidime glaudžiai sekamas ketvirtojo filmo siužetas ir vietovės. Kausitės tiek ant kieto paviršiaus, tiek po vandeniu. Tam tikrose žaidimo vietose vietoje *Ripley* valdysite vieną ar kitą jos sąjungininką.



KLASIKA

PlayStation 2 ■ PlayStation

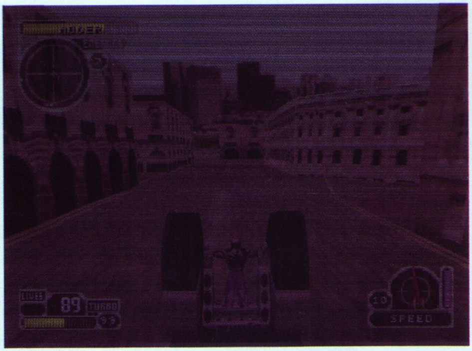
Kūrėjas: 989 Studios | **Leidėjas:** 989 Studios | **Data:** 1998 11 01 | **Žanras:** auto kovos

TWISTED METAL 3

Kam reikalingas automobilis? Daug negalvoję, manau, atsakytume „labai patogi transporto priemonė“. Be abejo, yra ir išimčių. Pavyzdžiui, bulių kautynės, kaskadiniai triukai ir kitoks netradicinis automobilių naudojimas. Tačiau niekas nepasiginčys, kad įvairiausiai panaudoti galima automobilius, esančius žaidimų diskuose, pavyzdžiui, tokiame sename gerame veiksmo chaose, kaip Twisted Metal 3.

Viskas vyksta pagal tokį scenarijų: prie automobilių pritaisomi įvairūs raketsvaidžiai, ugiasvaidžiai, automatai ir dar visokių „ginklų“, kuriuos net sunku tokiais vadinti. Kam jie naudojami, turbūt nereikia aiškinti. Na, gerai, SKERDYNĖMS! Taip, taip, laukia kruvinas darbas, labai netgi kruvinas.

Iki kokio absurdo šio žaidimo kūrėjai nuėjo kurdami „vairuotojus“, baisu net pasakoti. Štai vienas egzempliorius: brandaus amžiaus bobutė, kuriai labiau tiktų kočėlas virtuvėje ar stiklinis rutulys vidury stalo; bet ne, čia jai į rankas įkišta beisbolo lazda, o ji pati įsodinta į galingą džipą su visomis anksčiau išvardintomis gėrybėmis. Jos pasiteisinimas: „Mano kaimynai buvo įpratę būti taikūs ir ramūs iki Twisted Metal varžybų atėjimo į miestą.



Calypse ir jo gauja iš mano kaimynystės paliko degančią krūvą skaldos! Aš negaliu netgi girdėti savo televizoriaus. Aš išvysiu juos visus vieną kartą ir visiems laikams!" Tikra optimistė, ar ne? :)

Kovos lauke matyti vien tik automobilius būtų monotoniška, tad dar reikia šiokių tokių hibridų. Štai, prašau, hibridas su dviem ratais, tiesa, ne vertikaliais, o horizontaliais. Tarp tų ratų lyg nukryžiuotas tepaluotas, plikas, piktas dėdė, iš kurio fizionomijos galima spręsti, kad jam reikia kraujo labiau negu visai vampyrų divizijai. Dar neužtenka? Prašom dar motociklą su šonine priekaba, kitaip vadinama „kaliaske", kurią vairuoja hmm... beždžionės ir kaukolės mišinys, apipiltas smala ir apvilktas odine striuke (turėjo išeiti lavonas). Na, patikėkite manimi, visi 12 personažų tikrai įvairūs. Visi „automobiliai" taip pat pasižymės savo unikaliomis ypatybėmis: sukimas, šarvų stiprumas, specialaus ginklo efektyvumas (kiekvienas automobilis jų turės po vieną) ir greitis.

Kausimės aštuoniose kovos arenose. Keturios iš jų yra didmiesčiuose: Londone, Tokijuje, Vašingtone ir Holivude. Likusios keturios arenos bus labai išskirtinio gamtovaizdžio vietovėse: šiaurės poliuje, Egipte, skraidančioje lėkštėje ir dirižablyje. Tikriausiai kūrėjai norėjo iš mažo kiekio arenų išspausti kuo didesnę įvairovę. Tiesą sakant, jiems tikrai pavyko! Žaidimas negali pasigirti dideliais skaičiais personažų ar vietovių, bet tai visai nesijaučia, puiku! Bravo, 989 Studios!

Twisted Metal 3 sudaro du režimai: tournament arba „žaidžiam ir pereinam žaidimą" ir deathmach — „tiesiog skerdžiamės pasirinktoje arenoje". Veiksmas šiuose dviejuose režimuose nesiskiria: atsirandame, rankiojame kulkas, šaudomės, bėgam, šaudomės, gydomės, šaudomės, renkam kulkas, šaudomės, vėl gydomės, šaudomės ir t. t. Atrodytų monotoniška, bet taip tikrai nėra. Nuobodulį išvaro efektai, geras valdymas, šauni grafika ir puiki muzika. Neįvardinau garso, nes jis neskamba taip puikiai. Gal per daug dirbtinai skambantis šaudymas, gal įkyrėjęs tas pats riksmas iš sprogstančio bolido, gal keistai džeržgianti ariama ratų veja.

Nusisekusi Twisted Metal 3 pusė yra žaidimo vaizdai. Grafiką vertinti galima tikrai labai neblogai, arenos, bolidai, sprogimai ir t. t. atrodo gražiai. Mašina visa deformuojasi po nemažos porcijos sprogimų su švino įdaru. Sprogstantis „automobilis" įspūdingai išsitaško, pažerdamas savo visas detales į orą. Gražu :). Arenose yra nemažai vietų, kurias galima išgriauti, ir papulti į slaptą vietovę, arba ką nors susprogdinti, taip pasiimant kad ir slaptą arenos ginklą. Pavyzdžiui, North Pole arenoje susprogdinę namą po juo randame žaibą, kurį vėliau galime panaudoti kaip masinį ginklą, tiesiog atsitraukiame tinkamu atstumu, įsitaisom taip, kad matytume visą tuoj pasirodysiantį grožį, ir nuspaudžiame mygtuką let the lightning begin!. Visi bolidai, esantys arčiau buvusio namo, yra pakeliami žaibo ir tampomi po visą areną. Vaizdas kerintis :).

Muzika čia pasirodė labai gerai, visa kovinė atmosfera paaštrinta sunkiuoju metalu, roku ir panašiai. Prieš bosus ar kovos pradžioje įsiterpia Calypse balsas, papasakojantis trumpai, kas mūsų laukia. Viskas labai saikingai padaryta ir tikrai nėra prie ko prikibti.

Na, ir pabaigai žaidimas dviese. Manau, jis yra didžiausias koziris trečiojoje Twisted Metal serijoje, nes čia linksmumas tiesiog padvigubėja. Kamerą galima padalinti kaip patogiau (vertikaliai arba horizontaliai). Antras variantas kur kas geresnis, žiūrėti daug patogiau ir lengviau. Dviese galima žaisti Tournament režime, kur kovosime prieš visus vienoje komandoje. Taip pat galima žaisti ir paprastame deathmach'e, kuriame „kaposimės" kiekvienas už save.

Twisted Metal 3 išties puikus, palikęs tikrai neužmirštamą įspūdį PSone laikais. Visada malonu įsidėti jį į jau pasikeitusios kartos dėžę ir atgaivinti tą senąją, gerąją atmosferą televizoriaus ekranuose.

SIUŽETAS	**70**
GARSAS	**50**
MUZIKA	**95**
GRAFIKA	**91**
VALDYMAS	**93**

IŠVADA

Mašinų hibridai susitiko trečiąjį kartą. Ar jie mus nustebins? Drąsiai atsakau, TAIP.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **89**

Marčius

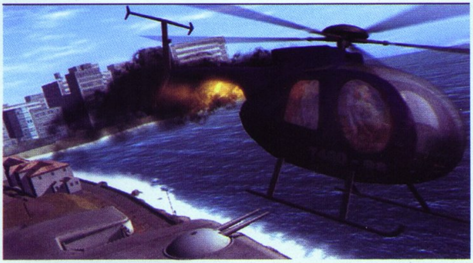
DRIVER 2

■ Kūrėjas: SquareSoft | Leidėjas: SquareSoft | Data: 1999-09-29 | Žanras: RPG

Driver pasirodymas žaidimų pasaulyje sukėlė tikrą revoliuciją. Pirmas žaidimas, kuriame galima trimatėje aplinkoje klaidžioti po tokį didelį miestą! Intriguojanti istorija, automobilių gaudynės, daug veiksmo... Atrodo, geriau būti negali! Bet štai pasirodo Driver 2...

Revoliucija po revoliucijos. Šįkart galėsite ne vien grožėtis milžiniško miesto gatvėmis pro automobilio stiklą, bet ir apeiti jas pėsčiomis. O prie konkrečios mašinos misijos metu prirakinti nebūsite (neskaitant kelių išimčių). Visi automobiliai, riedantys gatvėmis, gali tapti jūsų nuosavybe. Tais laikais nematyta laisvė. Ir nors didelis žaidimo plotas tinkamai neišnaudojamas — žaidimo istorija linijinė, nėra papildomų užduočių ar bet ko kito, kas skatintų patyrinėti taip kruopščiai kurtus miestus — atrištos rankos tokiems juodiems darbeliams, kaip automobilių vagystės ir eismo taisyklių laužymas suteikia puikų nesuvaržymo jausmą. Visa tai galima pavadinti vienu žodžiu — jau minėtoji Revoliucija.

Tada nematėme vienodų namų, vienų į kitas lendančių tekstūrų ar kartais tragiškai krintančio kadrų kaitos greičio. Tai kurio velnio turime dėmesį į tai kreipti dabar?! Džiaukimės žaidimu tokiu, koks jis yra, prisiminkime puikią gangsterių istoriją ir puikius pojūčius, kurių dėka rodėsi, tarsi sėdėtumėm priešais aukso luitą...



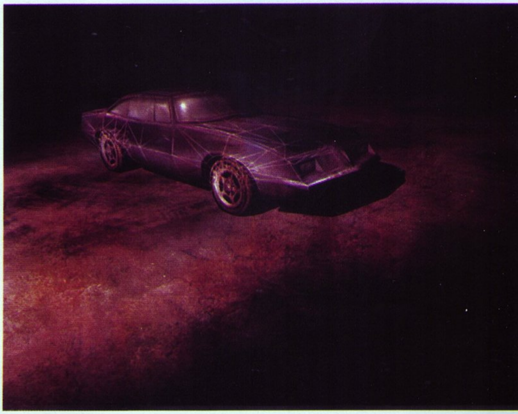
Po pirmos dalies viskas smarkiai pasikeitė. Dalis pirmosios dalies gerbėjų ėmė nekęsti antrosios dėl gerokai lėtesnio veiksmo, o dalis pirmajai likusių abejingų pamėgo antrąją dėl žymiai platesnių galimybių. Žaidimas padidėjo ir tapo sudėtingesnis savo turinio prasme, o kadangi konsolė galingesne netapo, nieko nuostabaus, kad veiksmas tapo lėtesnis. Gerai, kad kūrėjai nepabūgo paeksperimentuoti Playstation galimybėmis ir pastūmė žanrą į naujas aukštumas, galbūt suteikdami kitiems esamų ir būsimų hitų kūrėjams naujų minčių.

Verta būtų pradėti nuo istorijos, tuo labiau kad ji puikiai suregzta ir intriguojanti. Būsite užsimaskavęs agentas Taneris, jūsų tikslas — sudirbti visus reikalus narkotikų prekiautojams. Tas užsimaskavimas turi savų pliusų ir minusų. Geroji savybė ta, kad taip žymiai lengviau priartėti prie nusikaltėlių ir baigti visus reikalus tyliai ir tvarkingai, o ne su triukšmingomis policijos sirenomis ir ne visąlaik protingai mąstančiais partneriais. Blogoji pusė — kad bukapročiai policininkai nė žalio supratimo neturi apie tai, kad jūs jų pusėje, taigi kentėsite dar daugiau negu nusikaltėliai.

Turite du galingus priešus abiejose teisėsaugos pusėse. Kad triumfuotumėte, reikalingas šaltas mąstymas ir ypatingi vairavimo įgūdžiai. Jūsų laimė, agentas Taneris turi šias savybes, kurias beliks gerai išnaudoti, kad parodytumėte narkotikų platintojams, kur vėžiai žiemoja ir kur banditai nakvoja. Nakvoja jie šaltose kamerose, bet iki jų dar ilgas kelias — Driver 2 sudaro du diskai, kurių kiekviename jums bus pateikta po du visiškai skirtingus miestus, besiskiriančius ne tik išvaizda, bet ir transportu, tad visąlaik teks atrasti ką nors naujo, išmėginti nebandytą automobilį. Misijų daug, kai kurias, o kuo toliau — tuo daugiau, turėsit kartoti po kelis kartus, kad pasiektumėte norimą ir reikalaujamą rezultatą.

Žaidimo misijos, kaip ir pirmojoje dalyje, daugiau pritaikytos naudotis automobiliais, nei bėgti pėsčiomis, nes, tiesą sakant, visa, ką moka mūsų agentas, tai ir tėra bėgiojimas. Jokių ginklų, jokių susišaudymų. Dar neatėję tie laikai. Bet jau mašinų gaudynės, persekiojimai ir avarijos sukurtos kažkur prie pat *PsOne* tobulybės ribos. Įlinkimai net kai kuriuose naujos kartos konsolių žaidimuose atrodo ne tokie tikroviški kaip šiame šedevre. Automobiliai lankstosi būtent ten, kur yra pažeidžiami. Detalės, lekiančios į orą, nekelia abejonių ar nepatiklumo. Mes įsijaučiame į transporto prigrūstą gatvę, kurioje su nusikaltėlių automobiliu susirėmę šonais lekiame nuspaudę greičio pedalą iki dugno...

Klaida. Agento automobilis apsisuka nežinia kiek kartų ir vožiasi į pakelės stulpą. Automobilis nebepasieks tokio greičio, kad sugebėtų pavyti persekiojamą mašiną, jei išvis nesugedo. Taneris skubiai sustabdo matomai galingesnį nei buvusį automobilį ir puola juo nusikaltėliui iš paskos. Tas atsiplėšęs nemažą kelio atkarpą, tačiau ji sparčiai tirpsta. Automobiliai vėl susiremia viens į kitą. Šįkart Taneris labiau susikaupęs ir iš klaidų pasiryžęs pasimokyt. Staigus vairo suktelėjimas, šaižus metalo trenksmas, ausį rėžiantis padangų cypimas ir



metalo bei fizikos dėsnių šėlsmas pasiglemžia nusikaltėlius ten, kur ir yra jų vieta.

Prieš kiekvieną misiją atkentėsite krovimosi laiką, kartais išvysite išties puikiai sukurtų intarpų. Misijos kupinos veiksmo, įvairovės — tad visąlaik būsite veiksmo sūkury. Greitas lenktynes kartais pakeičia atsargus persekiojimas, o jį — jau bėgimas nuo persekiotojų. Siužetas nenuspėjamas ir niekada iš anksto nežinosite, kada kūrėjai pateiks staigmeną.

Jaunesnių vaikų įtarūs tėveliai neturėtų sukti galvos dėl lyg ir subrendusiems skirto žaidimo siužeto, nes be jo, nieko blogo ar žiauraus nebus galima padaryti. Žmonės, kad ir kaip stengtumėmės, išsisuks nuo juos besitaikančios partrenkti mašinos. Blogiausiu atveju pereis kiaurai visą automobilį, bet nesileis nutrenkiami. Ginklų irgi niekas jums į rankas neduos. Tiesa, turėsite visąlaik pistoletą, bet juo naudotis negalėsite, taigi automatiškai ir kraujo žaidime nebus.

Muzika stilinga ir pritampa prie atmosferos, nors nusileidžia pirmosios dalies kūriniams. Tiesa, ją girdėsime labai retai, tačiau kūrėjai pasistengė, kad nenusiviltumėm ir tais trumpais pasirodymais. Garsai vėlgi nepriekaištingi — šį sutapimą galime pamatyti daugelyje žaidimų. Garsai ir muzika paprastai būna vieno lygio. Jei nepasistengta su vienu, ir kitas dažniausiai būna prastas. Galbūt todėl, kad šitose srityse dirba dalis tų pačių žmonių.

Lyg specialiai kiekvieno pirštams pritaikytu valdymu garsėjo jau pirma dalis. Automobilis paklus visiems jūsų norams, jei tik jie bus praktiškai įgyvendinami. Vairuoti malonu ir netgi rodyklėmis mašiną valdysite tiksliai.

O kai įveiksite nuostabų vieno žaidėjo režimą, kuris siūlo tris policininkų sudėtingumo lygius (beje, šie visiškai nekeis žaidimo eigos ir neatves prie papildomų paslapčių, o tik leis pakoreguoti misijų sudėtingumą), dar galėsite laisvai paklaidžioti po atrakintus miestus, sužaisti keletą mini žaidimų arba susėsti su draugu ir imtis dviejų žaidėjų režimų, už kuriuos kūrėjams galima garsiai pasakyti AČIŪ!

Pradėkime nuo blogųjų savybių, kad pasakojimą užbaigtumėm linksma gaida, be to, blogumų žymiai mažiau. Pati blogiausia dviejų žaidėjų režimų savybė, kad visąlaik būsite prirakinti prie kameros, turinčios kabėti kažkur automobilio priekyje, netoli bamperio. Daugeliui įprastos kameros už automobilio tikriausiai pasigesite, tačiau tokiu būdu išlaikomas geras kadrų kaitos greitis. Žaidimų rinktis galėsite įvairių — nuo policininkų ir banditų gaudynių, iki „pačiupk vėliavą“. Visi žaidimai vyksta tam tikrose atkirstose dalyse nuo didelių žemėlapių, iš gatvių pašalinamas visas transportas. Nors daug paaukojama, žaidimai lieka įdomūs ir gana originalūs.

Taigi Driver 2 visada išliks mūsų širdyse kaip šiltas prisiminimas, o dabar nekantriai laukiame trečiosios žaidimo dalies!

SIUŽETAS	94
GARSAS	86
MUZIKA	86
GRAFIKA	96
VALDYMAS	90

IŠVADA

Praeities hitas, be abejonių, nusipelnęs, kad vis dar jį laikytumėm savo garbės lentynose.

SUDĖTINGUMAS

NORMALUS

VA REITINGAS

92

Žygis

IRGI ŽAIDIMAI

GAMECUBE UŽ 99 EURUS

Nintendo nusprendė išlipti iš prastų *GameCube* pardavimų balos ir bet kokia kaina išpopuliarinti savo rožinį kubą. Brangiausias, bet garantuotas būdas — kainos sumažinimas, tad dabar *GameCube* kainuoja tik 99 eurus. Šio žingsnio rezultatai pasijautė akimirksniu: *GameCube* pardavimai gan smarkiai lenkia kitas konsoles ir šiuo metu yra pirmoje vietoje.

Koks bus *Sony* ir *Microsoft* atsakas, kol kas neaišku. Tiesa, jau sklando gandai, kad *PS2* kaina taip pat turėtų nukristi iki 99 eurų. Kiek jie pagristi, neaišku, tačiau paklaustas apie šiuos gandus *Sony* atstovas jų nei patvirtino, nei paneigė. Ką gi, tikėkimės gerų naujienų.

GAMECUBE ŽAIDIMUS KURS UNIVERSITETUOSE

Nintendo ir *SN Systems* paskelbė sutartį, pagal kurią keturi geriausi Jungtinės Karalystės universitetai dėstys žaidimų kūrimo *Nintendo GameCube* sistemai kursus. *SN Systems* sugebėjo sumažinti savo *GameCube* kūrybinių įrankių rinkinio kainą 60 procentų, tad šie įrankiai bus lengviau prieinami universiteto studentams, kurie anksčiau negalėjo patys praktiškai išbandyti žaidimų kūrimo įrankių.

NAUJA NINTENDO KONSOLĖ KINIJAI

Nintendo ruošiasi išleisti naują konsolę Kinijoje. *iQue Player* sukurtas specialiai žaidimų piratavimu garsėjančiai šalies rinkai. Konsolė kainuos 60 JAV dolerių, o jai skirti žaidimai bus parduodami tik po 6 USD. Piratavimo *Nintendo* tikisi išvengti gan novatorišku būdu. Žaidimai parduotuvėse bus ne parduodami, o įrašomi į 64 MB flash atminties kortelę. Specialūs kodai kiekvienai konsolei ir žaidimui turėtų neleisti piratams jų kopijuoti.

„Išsivysčiusių šalių gyventojams Japonijoje, JAV ir Europoje mes sukūrėme įmantrias konsoles", — teigė *Nintendo* prezidentas *Satoru Iwata*. — Kad pasiektume kuo daugiau Kinijos gyventojų, ypač gyvenančių ne pakrantėse, sumanėme sukurti pigesnę konsolę."

Su *iQue Player* bus galima žaisti *Nintendo SNES* ir *Nintendo 64* sistemoms sukurtus žaidimus. Nors kol kas tikslių žaidimų pavadinimų nepaskelbta, Nintendo patvirtino, kad vienas iš 10 startinių žaidimų bus vieno iš Mario žaidimų versija kinų kalba .

ZODIAC

Dar vieną naują nešiojamą konsolę išleido kompanija T*apwawe*. Save pristatantis kaip „pirma pasaulyje tikra mobilių pramogų konsolė" *Zodiac* turi išties rimtas technines specifikacijas. Aukštos rezoliucijos (480x320) ir beveik 10 cm įstrižainės ekranas gali atvaizduoti 16 bitų spalvas (65,563 spalvos). Įtaiso pagrindas — *Motorola* i.MX1 ARM9 procesorius, optimizuotas *multimedia* ir *bluetooth* galimybėms. 2D grafinį darbą atlieka *ATI Imageon* akceleratorius, o 3D — *FatHammer X-Forge* variklis. Garsas atkeliauja iš *Yamaha* audio komponentės, yra du stereo garsiakalbiai ir ausinių kištukas. Zodiac iš esmės yra žaidimų konsolė, telpanti į kišenę. Įtaisas turi tikrą analoginį kontrolerį bei keletą patogiai išdėliotų trigerių bei veiksmo mygtukų. Įdomu tai, kad *Zodiac* gali kurti ir vibracijos efektus.

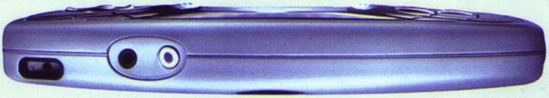
Paruošti du *Zodiac* modeliai, kurie tarpusavyje skiriasi RAM dydžiu. Zodiac 1 turi 32MB RAM ir kainuoja 299 JAV dolerius, o *Zodiac 2* su 128 MB kaina siekia 399 USD.

Iš programinės pusės įtaisas taip pat atrodo stipriai. Kurti žaidimus sistemai sutiko daugelis

stambių leidėjų (iš viso kūrimo įrankius užsakė apie 400 žaidimų kūrėjų), tad išvysime tokius žaidimus, kaip *Tony Hawk's Pro Skater 4*, *Doom II* bei *Spy Hunter*. Vėliau dar turėtų pasirodyti *Neverwinter Nights*, įvairūs *Sega Genesis* žaidimai bei *Duke Nukem* žaidimas. *Zodiac* parduodamas su dviem žaidimais: *Stuntcar Extreme* ir *AcidSolitaire*.

Be žaidimų su *Zodiac* galima klausyti MP3 muzikos ir atlikti įvairius informacijos valdymo darbus (kalendorius, adresų knygelė ir pan.). Viskas veikia *Palm* operacinės sistemos pagrindu.

N-GAGE



Rugsėjo 26-ają dieną Vilniuje vykusiame *Nokia* renginyje spaudai buvo pristatyti nauji telefonų modeliai. Nors pasižiūrėti ir pačiupinėti naujuosius, dar Lietuvoje oficialiai nepardavinėjamus modelius *Nokia 7600, 6600* ir keletą kitų buvo smagu, tačiau mūsų tikslas buvo tiesus ir aiškus — *N-Gage*.

Taip, *N-Gage* idėja, anksčiau atrodžiusi nelabai reali, vis dėlto materializavosi. Mobilusis telefonas su aukštos kokybės žaidimais jau pagamintas ir pristatytas daugelyje Europos šalių. Kada oficialiai šis telefonas bus pradėtas platinti Lietuvoje, dar tiksliai neaišku, tačiau jo pasirodymo laukti galime šio Kalėdų sezono metu arba ankstyvoje kitų metų pradžioje.

Taigi apie patį *N-Gage*. Pirmasis įspūdis paėmus į rankas — telefonas daug mažesnis ir patogesnis, nei atrodė iš nuotraukų. Visas specifikacijas rasite lentelėje, o palyginimui, tai ko gero, labiausiai primena visiems matytą *Nokia 5500*, tik siauresnis. Telefonas, be abejo, yra horizontalus, ekranas — per vidurį, kairėje pusėje yra rodyklės ir specialūs mygtukai, o dešinėje — telefono klaviatūra. Mygtukai labai patogūs ir malonūs, padengti specialiu paviršiumi, „prikabinančiu" pirštus. Ekranas išties didelis ir, žinoma, spalvotas. Nors jo išmatavimai ne didesni už *GBA* ekrano, dėl telefono gabaritų optiškai jis atrodo didesnis. Kitas įdomus dalykas — stereo ausinės su atskirais kištukais kairiajam ir dešiniajam kanalams. Be abejo, yra ir garsiakalbis bei mikrofonas telefonui, tik jie įstatyti... šone. Kitaip tariant, norint su N-Gage kalbėti kaip su paprastu telefonu, nenaudojant laisvų rankų įrangos, jį reikės pasukti šonu. Tokia pozicija atrodo gan keistokai, tačiau taip naudoti šį telefoną, ko gero, reikės mažiausiai :).

Žaidimai. Jau visi tikriausiai girdėjote, kad *N-Gage* yra nutaikytas į žaidimų aistruolius ir leis aparatą naudoti ne tik kaip telefoną (su radijo imtuvu ir keliomis kitomis geromis savybėmis), bet kaip žaidimų įrenginį su naujais ir kokybiškais žaidimais. Turime pripažinti, kad jie nemelavo. Jau pristatymo metu buvo galima išbandyti apie 10 žaidimų. *N-Gage* žaidimai fiziškai atrodo kaip maždaug dvigubai didesnės SIM kortelės, kurios įsistato į specialią vietą telefono „viduriuose". Įstačius žaidimo kortelę, *N-Gage* meniu automatiškai atsiranda jo ikona, ir tada jau galime žaisti. Pristatymo metu teko išbandyti kelis *N-Gage* žaidimus. Smarkiai sužavėjo *Tomb Raider*. Žaidimas atrodo praktiškai taip pat, kaip ir buvo išleistas PC prieš eilę metų. Įspūdingiausia, kad jis yra 3D ir Lara laisvai gali atlikti visus judesius. Aplinkos, žinoma, nėra detalios, jos neblogai atrodo tik žiūrint iš toli, o priėjus arti prie sienos, iššokinėja grubiais taškais. Na, bet žaidimas ir nėra skirtas tyrinėti sienoms :). Kitas įspūdingas žaidimas — *Sonic*. Tai yra jau dvimatis šoninis platformeris su kaip vėjas lakstančiu ežiuku. Viskas labai gražu, Soniko greitis ir dinamika jaučiami puikiai, valdymas taip pat lengvai „įkertamas" ir patogus. Be šių buvo dar keli *Sega* žaidimai, taip pat iki Naujų metų žada išeiti apie 20 *Electronic Arts* žaidimų, darbus *N-Gage* kurs *THQ, Eidos* ir kitos rimtos leidybinės kompanijos bei patys *Nokia*.

Ką gi, išbandyt išbandėme, dabar laukiame, kada šis daiktas galutinai paklius mums į rankas.

Savybės:

- Didelis spalvotas apšviečiamas ekranas, 176 x 208 vaizdo elementų, 4096 spalvos;
- *Series 60* platforma ir *Symbian* (OS) operacinė sistema;
- *Bluetooth* bevielio ryšio technologija, skirta žaidimams;
- 8 krypčių žaidimų valdiklis *Rocker*;
- Daugiaformačių pranešimų siuntimas (MMS);
- Tridažnis ryšys GSM (900/1800/1900), GPRS mobilusis telefonas;
- Skaitmeninis muzikos grotuvas (AAC/MP3) & stereofoninis FM bangų radijas;
- *Nokia Audio Manager PC SW* muzikinėms rinkmenoms tvarkyti;
- Platus programų pasirinkimas; el. paštas ir asmeninės informacijos valdymas;
- XHTML naršyklė;
- *Java™* programos;
- Ryšiai: kalendoriaus duomenų sinchronizavimas asmeniniu kompiuteriu, USB muzikos rinkmenoms ir programoms atsisiųsti.

Naudojimosi laikas

Žaidimas: 3-6 val. (priklauso nuo žaidimo tipo)
Pokalbiai: 2-4 val.
Budėjimas: 150-200 val.
Muzikos klausymas: 8 val.
Radijo klausymas: 20 val.

Dydis

Tūris: 139 cm
Matmenys: (L x W x D): 133,7 x 69,7 x 20,2 mm
Svoris: 137 g

GP32

Nauja nešiojama konsolė *GP32* jau kurį laikas pardavinėjama Azijoje ir netrukus turėtų pasirodyti Europoje. Todėl ši konsolė yra, galima sakyti, pati tikriausia iš čia aprašomų. Taigi nebesimėtome pažadais, o žiūrime, kas ten yra.

GP32 iš esmės labiau panašesnis į PC, nei į konsolę. Įtaiso viduriai: ARM 133-160 MHZ procesorius, PCSmart-Media atminties kortelė (iki 128 MB), 8 MB vidinės atminties, USB jungtis, du stereo garsiakalbiai, keletas išėjimų ir įėjimų. Įtaiso išorė: didelis aukštos rezoliucijos ekranas, rodyklių pultelis bei 6 mygtukai (4 priekiniai ir 2 menčių). Darbas su *GP32* atrodo maždaug taip: įtaisas per USB jungtį jungiamas prie PC ir iš ten į atminties kortelę įrašoma medžiaga (pavyzdžiui, žaidimas). *GP32* naudoja tuos pačius failų standartus kaip ir PC, tad sugeba atpažinti nukopijuotą medžiagą. Įdomu tai, kad konsolė yra atviro kodo, tad programas jai gali kurti bet kas. Grafikos ir garso kūrimo įrankiai pateikiami kartu su įtaisu.

GP32 operacinė sistema leidžia groti MP3 laikmenas, žiūrėti divx video failus. Kaip teigia *GP32* kūrėjai, jau greitai bus galima su *GP32* naršyti internete per mobiliojo telefono jungtį. Tačiau geriausia *GP32* savybė, nulemsianti jo populiarumą, yra emuliavimo galimybė. Taip taip, jo procesorius (palyginimui: 10 kartų galingesnis už *GBA* procesorių) gali atkurti praktiškai visų senesnių konsolių ir kompiuterinius žaidimus, netgi patį *GBA*!

Šiuo metu yra sukurti emuliatoriai tokioms sistemoms, kaip *SNES, PC Engine, ZX Spectrum, Commodore 64, Sega* ir keletui kitų. PC žaidimams reikalingi specialūs portai. Jau yra sukurti *Doom, Heretic* portai, laukiama *Quake* pasirodymo.

GP32 populiarumą turėtų garantuoti ir jo kaina. Oficialiai dar nėra paskelbta pardavimo kaina Europoje, tačiau dabar įtaisas kainuoja tik 149 JAV dolerius. Korėjoje jau parduota 150,000 *GP32* vienetų ir populiarumas nesustabdomai didėja.

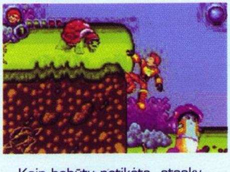
Spy Kids 3D: Game Over

Kūrėjas: Disney Interactive | Leidėjas: THQ | Data: 2003-07-18 | Žanras: Platforma

NEATRASTOSIOS 3D ERDVĖS

Pripažinimo, bent jau jaunesnės auditorijos tarpe, visame pasaulyje sulaukęs filmas Spy Kids skyrėsi originaliomis idėjomis ir netradiciškumu visais aspektais. Žaidimas irgi žada šį tą įdomaus ir nematyto...

Pradėkime nuo labiausiai intriguojančios naujienos — kuo gi taip skirsis šis žaidimas nuo kitų? Ko dar esame išties nematę tarp gausybės GBA žaidimų? Negi dar liko KAS NORS, ką išvystume pirmą kartą ir ramia sąžine teigtume, kad tai nenukopijuota ar bent jau „draugiškai nepasiskolinta"?



Kaip bebūtų netikėta, atsakymas yra TAIP. Šįkart išties dar lig šiol neišbandytas GBA galimybių kampelis. Nusipirkę žaidimą, kartu gausite ir kartoninius akinius! Jei domitės šiandienos aktualijomis, turėtumėte būti apie juos girdėję. Pasinersite ne į mums įprastą trimatę erdvę žaidimuose, o į

gilesnę ir įspūdingiau atrodančią. Nors veiksmas visą laiką slinks šonu, fonas atrodys trimatis, išlendantis už plokščio GBA ekrano ribų.

Galima žaisti ir be akinių. Tuomet fonas niekuo nenustebins ir netgi nuvils savo paprastumu. Pati žaidimo spalvų paletė parinkta labai ryški ir tiesiog dvelkia filmo netradiciškumo dvasia. Veikėjai nupiešti palyginus gražiai, o pridėjus už jų esantį trimatį foną, visi turimi priekaištai susipina su liežuviu ir galiausiai būna nuryjami su seilėmis ir suvirškinami, nė kiek dėl to nesigraužiant.

Siužetas, kaip ir galima buvo tikėtis, kiek vaikiškas, tačiau savo

originalumu privilioja ir vyresniuosius. Visa velniava prasideda, kai turi pasirodyti naujas kompiuterinis žaidimas Game Over. Visi pasaulio vaikai eina dėl jo iš proto. Keliems draugams nusišypso fortūna — jie kviečiami išbandyti būsimą hitą. Bet štai, žaidimas juos įtraukia ir įkalina savo viduje. Jau jums pažįstama, jei matėt filmą, panelė Karmen pasiryžta išgelbėti visus ir išjungti žaidimą, kol nepasirodė jo tinklinė versija ir visi pasaulio vaikai netapo įkalinti kitoje ekrano pusėje. Deja, ji pati įkalinama, tad visi sunkumai krinta jos mažajam broliui Juniui ant pečių.

Žaidimas susideda iš 12 lygių keturiuose pasauliuose. Geriausia naujiena ta, kad pasauliai išties skirtingi ir labai sumaniai pakeičia mūsų veiklos kryptį, todėl niekuomet neigrista nei šokinėjimas per platformas, nei kas kita. Koks įvairus šis žaidimas bebūtų, jį vis tiek reikėtų vadinti šonu slenkančiu platformeriu. Minėtojo žanro gan paprastas bėk, šokinėk ir nugalabyk priešus užduotis pakeičia lenktynių ar netgi roboto lygiai. Lenktyniausite su greitais motociklais, o roboto lygiuose sėsite į galingo Mecho kabiną (vaizdą matysite vis tiek iš šono) ir parodysite priešams, kas yra kas.

Kartais norisi, kad visas žaidimas būtų sudarytas iš

Mecho lygių, nes jie sukurti nuostabiai. Robotas gali pasiimti naujus, iš viso 5 rūšių ginklus, pavyzdžiui, pjūklus ar kūjus. Iš viso 3 lygiai robotui, 6 lygiai dviejuose pasauliuose Juniui ir tarp jų kas tris lygius — lenktynės motociklais.

Galėjo pasirodyti, kad sumenki-

nau Junio lygius. Nė velnio. Jie irgi yra pakankamai šaunūs. Žaidimą pradėsite tesugebėdami pašokti, trenkti ir spirti. Tačiau pakeliui surasite įvairių (iš viso 5) judesių ikonų. Jų dėka išmoksite greičiau smūgiuoti, aukščiau šokinėti ar siurbti iš priešų gyvybę, taip atstatydami sau sveikatą.

Dar pagyrimo žodį galima skirti muzikai, kuri skamba visai neblogai ir tinka prie žaidimo išvaizdos.

O dabar metas prabilti griežčiau. Lygiai yra ryškiai per painūs. Juose lengva pasimesti, tačiau tokiu būdu, matyt, norima kompensuoti tragiškai trumpą žaidimo trukmę. Eilinis žaidėjas turėtų įveikti visus lygius per varganas 2 valandas! Ei, juk tai 2003 metai! Žaidėjai moka pakankamai didelius pinigus, kad galėtų ilgiau pabendrauti su žaidimu, o ne per trumpą poros valandų pietų pertraukėlę pabaigti viską iki galo, tuo labiau kad nėra

ypatingų paskatinimų žaisti iš naujo.

Lygiuose bus išslapstytos 3D kortelės, kurias vėliau galėsite peržiūrėti su akiniais, kurių, matyt, nenusiimsite viso žaidimo metu. Tačiau jei neradote dalies jų pirmą kartą, dažniausiai taip atsitiks, kad nerasite ir antrą.

Priešų dirbtinis intelektas žemas, primenantis senus šonu slenkančius žaidimus. Kad sėkmingai įveiktumėte priešą, tereikia per kelias sekundes išnagrinėti jo judėjimą. Visi vaikšto savo užsibrėžta trajektorija, tad sudėtinga nebus.

Užsienyje sugalvota įdomi akcija, paskatinusi visus žaidėjus valgyti garsiųjų McDonaldų maistą. Ten užkandžių rinkiniuose paslepiami kodai, kuriuos įvedę į žaidimą atrasite kažką naujo. Kas tai — griežtai slepiama, o mūsų Lietuvėlėje tokia akcija, kaip bebūtų gaila, nevykdoma.

Apibendrinus visus pliusus ir minusus, galima teigti, jog žaidimas nėra labai vykęs, turi nemažai klaidų, tačiau dalį, bent jau dalį viso to, kompensuoja neatrastosios trimatės erdvės...

|Žygis|

+ PRIVALUMAI

+ 3D įgyja naują reikšmę.
+ Robotų lygiai galėtų tapti atskiru žaidimu.
+ Nemokami 3D akiniai :-)

- TRŪKUMAI

- Tragiškai trumpa žaidimo trukmė.
- Neretai pasitaikančios klaidos.
- Kartais per daug supainioti lygiai.

Nors daugeliu aspektų kitiems platformeriams Spy Kids nusileidžia, kartais verta prisiminti, kad kuo toliau — tuo labiau originalumas yra ir bus vertinamas...

IŠVADA 72

MUZIKA 74
Dera prie nuotaikos.

GARSAS 68
Tradiciniai platformerių „din" ir „bum".

GRAFIKA 93
Tegyvuoja 3D ir kartoniniai akiniai!

VALDYMAS 84
Malonus nuo pat pirmų žaidimo minučių.

SIUŽETAS 88
Subalansuotas vaikams, bet tinka ir suaugusiems.

Rock 'n Roll Racing

Kūrėjas: **Mass Media** | Leidėjas: **Blizzard** | Data: **2003-06-28** | Žanras: **Lenktynės**

MAŠINOS, GINKLAI IR ATEIVIAI

Rock 'n roll'as yra pašėlęs, tačiau jau kiek senstelėjęs muzikos stilius. Blizzard nesikuklina ir sviedžia rock 'n roll'ą tiesiai į tolimą ateitį, suteikdami jam agresyvumo prieskonio. Galingos mašinos apkarstytos ginklais, paslaptingos ir nesvetingos planetos, šiurpūs monstrai vairuotojai... Taip, tai tas pats rock 'n roll'as...

Ilgai lauktas ir pagaliau sulauktas SNES žaidimo portas GBA sistemai neprarado savo žavesio ir atrodo puikiai. Dauguma jau tikriausiai esate žaidę šį žaidimą kokioje nors senesnėje konsolėje, o jei ne — tai tik dabar atrasit, ką pražiopsojote praeityje.

Tai pašėlusios lenktynės pašėlusiose trasose. Žaidimą pradėsite išsirinkę vieną iš penkių skirtingų veikėjų. Šalia kiekvieno bus pateikti duomenys, kurie įtakos jūsų lenktynes. Vieni gerai įveikia posūkius, bet išvysto mažą greitį tiesiosiose. Kiti lėtai vysto greitį, tačiau pasiekia didelį galutinį. Jei pagal duomenis negalite apsispręsti, jums padės vairuotojo nuotrauka ir planetos, kurioje jis gimęs, aprašymas. Žodžiu, išsirinkę mieliausią sau veikėją, pradedate jo karjerą. Iškart galite rinktis vieną iš dviejų mašinų. Kol kas jos paprastos, nors vis tiek atrodo įspūdingai. Dalyvaujate rungtynėse, kuriose už užimtą aukštą poziciją būnate apdovanojami pinigais. Juos išleisti galite papildomoms detalėms, ginklams, nitro paketams, o galiausiai ir naujiems automobiliams.

Lenktynės vyksta įvairiose planetose, kurių kiekviena pasižymi savitu stiliumi ir jos tarpusavy nėra panašios. Visos įdomiai išplanuotos ir stilingai atrodo. Laimėję tam tikrą skaičių lenktynių, galite skristi į kitą planetą arba pabaigti visas lenktynes esamoje planetoje, kad užsidirbtumėte daugiau pinigų.

Lenktynių metu vyks ir susirėmimai, tad jūsų žiniai pateikiami įvairūs ginklai. Pradėkime nuo raketų, kurias galėsite iššauti į priešais važiuojantį priešininką.

Šiam sprogus prireiks nemažai laiko vėl atsidurti ant trasos. Tuo metu jūs jau būsite toli priekyje. Jei pirmaujate ir norite atsikratyti „uodegos", naudokite minas. Tačiau būkite atidūs, nes priešininkai gali jų išvengti. Tuomet, apvažiavus ratą, jos tampa kliūtimi jums patiems. Jei minų nemėgstate, galite padėti spyglius, kad šie perpjautų priešininkų padangas. Bet vėl — kitame rate galite sulaukti nemalonaus siurprizo. Dar vienas, ir turbūt geriausias būdas atsiplėšti nuo oponentų — panaudoti nitro paketą. Šausite į priekį dvigubu greičiu ir nerūpės jums niekas, ką galite rasti kitame rate. Žinoma, panaudojus nitro, darosi žymiai sunkiau įveikti posūkius ir kyla grėsmė užstrigti kokiame nors kampe. Tačiau nuo tokių nelaimių apsaugos kiek ilgesnė vairavimo praktika.

Valdymo principas labai paprastas, bet iš pradžių gali sugluminti. Kamera visąlaik kabo virš trasos ir rodo viską iš viršaus kampo. O vairuosite, lyg sėdėtumėte automobilyje. Kartais pasitaikys tokių posūkių, kuomet sukate į dešinę, o reikia spausti į kairę. Nors skamba painiai, tačiau jau pirmus tris ratus apvažiavę, apie tokius dalykus nustosite galvoti.

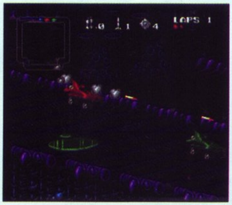
Nors galima girti žaidimo išvaizdos stilių ir dizainą, tačiau grafika nėra ypatinga. Ji atrodo pakankamai gera žaidžiant, dėl smagios žaidimo eigos net nekreipiam dėmesio į minusus, tačiau vis dėlto grafika prastoka. GBA turi geriau atrodančių 2D lenktynių pavyzdžių.

Garso takelis susideda iš 5 perkurtų licenzijuotų dainų. Melodijas būsite girdėję, jos tinka lenktyniaujant, tačiau greitai pasijaučia trūkumas. Tik 5 dainos visam žaidimui — išties per maža. Kad kiek pagyvintų rungtynes, fone kalba komentatorius. Deja, jis taip dažnai kartoja tas pačias frazes, jog kyla noras jį išjungti. Gerai, kad tai be vargo galima padaryti.

Yra ir dviejų žaidėjų režimai. Sujungę du GBA galėsite rungtis su draugu. Gaila, kad kūrėjai nepasistengė sukurti keturių žaidėjų režimo, o tik perkėlė dviejų žaidėjų režimą iš SNES, niekuo jo nepatobulinę.

Žaidimui progresuojant, surinksite vis daugiau pinigų, pirksitės vis geresnes mašinas ir vis daugiau patobulinimų joms, kovosite su vis galingesniais varžovais. Pamatysite daug įvairių planetų ir egzotiškų trasų jose. Detalių ir ginklų pirkimas turi taktinių elementų ir suteikia žaidimui gilumo pojūtį. Ar pagerinti turimą automobilį, ar pataupyti naujam? Ar pagerinti automobilio greitį ir manevringumą, ar apkrauti jį ginklais? Gerai, kai žaidėjams kyla tokie klausimai. Kai jie *mąsto*. Vadinasi, tai nėra bukos lenktynės. Tai intelektualios, nors ir pašėlusios lenktynės, reikalaujančios iš žaidėjo apgalvotų veiksmų.

|Žygis|



+ PRIVALUMAI

+ Mašinos, ginklai ir ateiviai.
+ Gera pinigų išleidimo sistema.
+ Originalios trasų išvaizdos.

- TRŪKUMAI

- Neprilygstanti kitiems žaidimams grafika.
- Komentatorius, kartojantis pats save.
- Tik 5 dainos garso takelyje.

Žaidimui būdingos visos rock 'n roll'o savybės: pasiutiškumas, stilius, greitis, šėlsmas...

IŠVADA 84

GARSAS 64
Daug gerų idėjų taip ir liko pilnai neįgyvendintos.

MUZIKA 50
Už penkias dainas tik penketą ir galima rašyti!

GRAFIKA 74
Gerokai senstelėjusi...

VALDYMAS 94
Iš pradžių glumina, o po to pelnytai už tai apdovanoja.

ĮDOMUMAS 92
Pašėlusios lenktynės ir naujų planetų atradimas.

Midtown Madness 3

Kūrėjas: **Digital Illusions** | Leidėjas: **Microsoft** | Data: **2003-06-27** | Žanras: **Lenktynės**

PAŠĖLUSIOS MIESTŲ LENKTYNĖS

Šiuo žaidimu susigundžiau dar gerokai anksčiau, nei jis pasirodė. Tiesiog dar prieš žaidimo išleidimą teko pamatyti, kaip pats Bilas Geitsas žaidė šį žaidimą per pristatymą. Tad susigundžiau ir nutariau pamėginti.

Midtown Madness 3 — tai tikros pašėlusios automobilių lenktynės su humoro elementais. Žaidimas skirtas žaidėjams, mėgstantiems linksmai leisti laiką. Jums teks išmėginti įvairios automobilių mišrainės. Vairuosite visokių tipų automobilius bei atliksite dar įvairesnes ir pašėlusias užduotis. Trečiojoje „Miesto beprotybėje" jums teks dirbti įvairaus pobūdžio firmose ir atlikinėti jų nurodytas užduotis. Iš viso teks padirbėti dviejuose miestuose: Paryžiuje ir Vašingtone. Jums teks padirbėti taksi, limuzino, greitosios pagalbos vairuotoju, picų išvežiotoju, detektyvu ir daugelį kitų darbų, taigi monotonijos žaidime visiškai nesijaus. O dar pridėkime ir tai, jog jums teks išbandyti ir po kelis naujo tipo automobilius dirbant

kiekvieną darbą. Automobilių žaidime išties daug. Retro laikų, policijos, greitosios pagalbos transporto priemonės, limuzinai, sportiniai automobiliai ir daugelis kitų, su kuriais teks lakstyti po miestų gatves atliekant užduotis. Visos užduotys bus checkpoint pobūdžio. Atliksite įvairias užduotis, pavyzdžiui nuvežk ten, išdalink picas pirmas, nuvežk krovinį į sutartą vietą pirmas. Žinoma, tai nebus lengva, nes trukdys laiko limitas, mašinų grūstis bei jūsų mylimieji oponentai, kurie Midtown Madness 3 žaidime bus moteriškos lyties. Jos kaip įgalėdamos konkuruos su jumis ir stengsis įveikti. Nors tai moterys, patarčiau jų nenuvertinti, nes ne ką prasčiau valdo automobilio vairą už jus. Teks dažnai lenktyniauti su jomis įvairiose situacijose. Pavyzdžiui, teks susigrumti, kas pirmas surinks pinigus ir nuveš atgal į saugyklą ar nuvežti klientą į sutartą vietą, kai jums iš galo kėsinasi trinktelti su didžiuliu sunkvežimiu, o po kiekvieno tokio incidento jūsų automobilio būklė ims prastėti. Žaidime bus ir įvairių nestandartinių užduočių. Dirbant automobilių pardavimo salone jums teks įrodyti, kad automobilį vertą pirkti. Turėsite lėkti milžinišku greičiu, šokinėti per tramplinus bei griauti visus lūžtančius kelio objektus.

Vienas iš Midtown Madness 3 privalumų yra milžiniški miestai. Jie išties didoki ir įvairiapusiški. Pabuvojus šiaurinėje miesto dalyje ir nuvažiavus į pietinę jums atrodys, jog atsidūrėte visiškai kitame mieste. Išties įdomu žaisti Cruise režime, kur jūs nevaržomas galite tyrinėti miestą, lakstyti

milžinišku greičiu nepaisydamas jokių taisyklių, šokinėti per tramplinus ir kitas kliūtis. Taip pat žaidžiant Cruise režime jūs galėsite pabuvoti mieste visais metų laikais ir bet kokiu paros metu bei bet kokiomis oro sąlygomis ir, žinoma, su savo išsirinktu automobiliu.

Vienas iš smagių dalykų yra objektų niokojimas. Kelio ženklai, stalai, netgi statulos bei įvairūs kiti objektai gali būti suniokojami. Taip pat trinktelėjus su savo mašina į parduotuvių vitrinas ar gyvenamųjų namų langus, jie dūžta. Na nieko pritrenkiančio, bet visdėlto originali ir nematyta detalė.

Žaidime galėsite žaisti ne tik siužetinę dalį. Midtown Madness 3 siūlo ir laisvą pasivažinėjimą po miestą, ir kitas atskiras lenktynes, kurias laimėję galite atidengti įvairius automobilius. Be to, žaidime yra ir Xbox live režimas, kuris yra pagrindinis žaidimo akcentas, bet gaila, jo negaliu išbandyti. Teko išmėginti tik kelių žaidėjų režimą, kurį išties smagu žaisti, galbūt net įdomiau nei solo režimą.

Midtown Madness 3 garsai atitinka lenktynių žaidimų standartus, bet nieko įspūdingo nepateikia. Grafinė žaidimo pusė sukurtaš auniai. Visi objektai atrodo mielai, miestai sukurti tiesiog puikiai ir padeda pasijusti lyg iš tikrųjų važinėtumėme Paryžiaus ar Vašingtono gatvėmis.

Midtown Madness 3 nepadaro jokios revoliucijos žaidimų istorijoje, bet yra tikrai neblogas žaidimas. Nors idėja ir nebenauja, bet žaidimas sukurtas kruopščiai. Lenktynių mėgėjams šį žaidimą verta išbandyti.

lldl

+ PRIVALUMAI

+ Milžiniškos teritorijos.
+ Gera grafika.
+ Didelis mašinų pasirinkimas.

- TRŪKUMAI

- Pasenusi checkpoint užduočių idėja.
- Vidutinis DI.

Žaidimas sukurtas tikrai pagirtinai. Lenktynių mėgėjus jis tikrai turėtų sužavėti.

IŠVADA 87

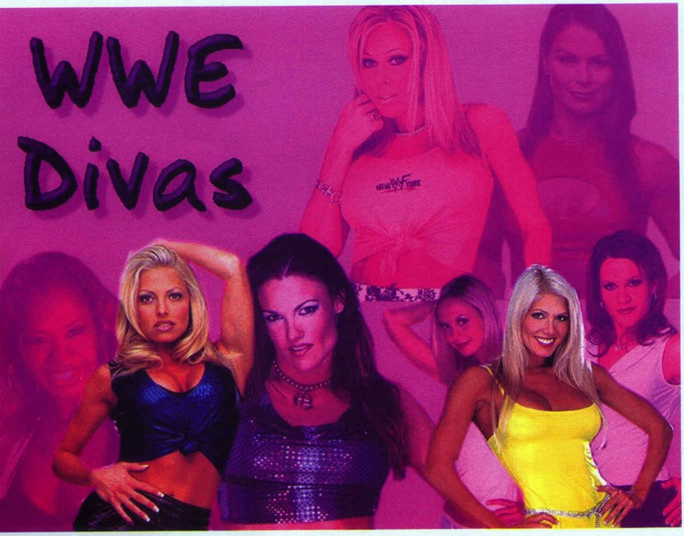
GARSAS 70
Nieko įspūdingo.

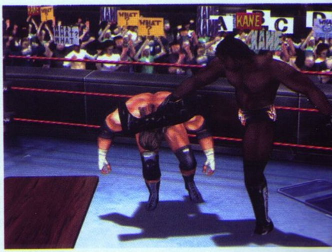
MUZIKA 80
Standartinės melodijos.

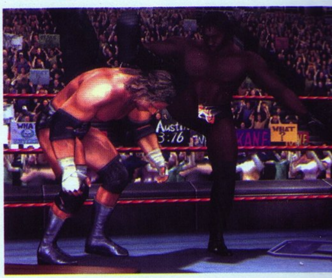
GRAFIKA 95
Kruopščiai padirbėta.

VALDYMAS 90
Toks pat kaip, ir visose lenktynėse.

SIUŽETAS 88
Gan įdomus.







IŠ GĖDOS Į ŠLOVĘ

Kūrėjas: Yuke's | Leidėjas: THQ | Data: 2003-10-03 | Žanras: imtynės

WWE Wrestlemania XIX

THQ kelias į WrestleMania buvo įdomus ir vingiuotas. Po tragiškų atsiliepimų ir gėdos, kurios susilaukė WrestleMania X8, THQ nusprendė seriją perkelti atgal ant „piešimo lentos“, perkurti bei ištaisyti visas blogybes ir išleisti pagarbos vertą imtynių žaidimą GameCube konsolei. Su WrestleMania XIX jiems tai pavyko.

Kiekvieno žaidimo esmė visada yra „geimplėjus“, tad didžiausias THQ dėmesys buvo skirtas būtent jo „remontavimui“. Imtynių žaidimams kartelę aukštai buvo užkėlę AKI su savo žaidimu WWF No Mercy N64 platformai, tad THQ nieko nelaukdama jų darbuotojus ir pasisamdė dirbti prie WrestleMania XIX. Rezultatas — žaidimas žaidžiamas panašiai kaip Def Jam Vendetta, o tai anaiptol nėra blogai. WrestleMania XIX leis jums atlikti silpnus smūgius ir sugriebimus paprasčiausiai spaudžiant mygtuką, o stipresnės atakos „pareis“ mygtukus palaikant ilgiau. Sugriebimų ir kitų veiksmų įvairovės tikrai netrūksta. Yra ir daug judesių „pagal aplinką“, kuriuos galima atlikti, pavyzdžiui, būnant šalia ringo kampų.

Vienas iš labiausiai žaidimą pataisiusių dalykų — kontratakos. Dabar būtina laiku teisingai kontratakuoti, o ne tik bet kokia tvarka maigyti mygtukus. Naujiems žaidėjams padės reikiamais momentais pasirodančios ikonos, tačiau patyrę jas gali išsijungti ir pasikliauti tik savo įgūdžiais. Taip pat įdiegta vadinama „vietinė žala“, tad galite silpninti priešininko galūnes arba galvą. Kiekvienas imtynininkas turi skirtingą jėgą, greitį ir kitas savybes. Veikėjų yra išties nemažai — pradžioje galite rinktis net iš 45 imtynių žvaigždžių.

Matysite tokias imtynių žvaigždes, kaip The Rock, Triple H ir kitus.

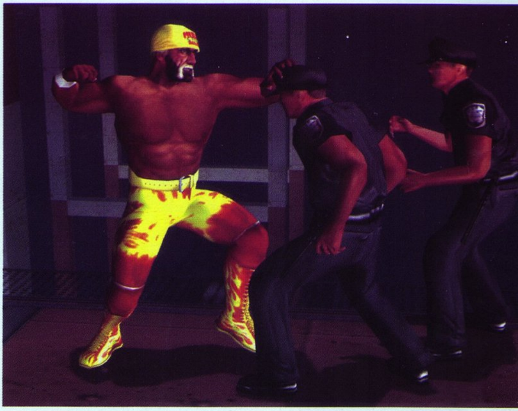
Nemaža naujovė yra ir kitoks pagrindinis žaidimo režimas. Vietoje standartinio „čempiono diržų gaudymo“, čia sukurtas „Revenge“ režimas. Jūsų pasirinktą imtynininką MakMahonas išmetė iš kompanijos, ir jūs siekiate jam atkeršyti. Nenaudėlio dukra Stefany irgi nori atkeršyti tėvui, tad ji pasiūlo jums pinigų už misijų vykdymą ir statybų vietovės naikinimą. Pinigus galite išleisti ShopZone pirkdami ginklus ir dalis Create A Wrestler režimui. Keliaudami žaidimu „užsirausite“ ant bosų, kuriuos nukovę patys galėsite pavaldyti. Šis režimas išties smagus, vienintelis dalykas, kuris gali nepatikti, yra netikroviškumas. Na, kur jūs matėte, kad imtynininkas muštųsi su apsaugininiais? Kita vertus, kam reikalingi tada žaidimai, jei neparodo nieko neįprasto :).

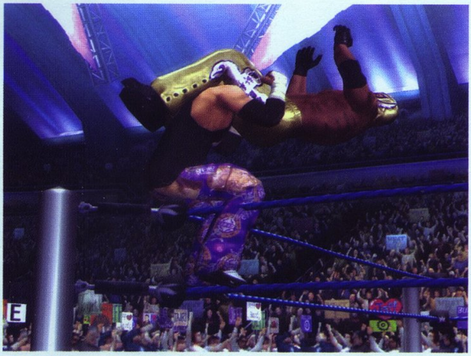
Iš standartinių žaidimo režimų WrestleMania XIX pasiūlys Single, Tag Team, Triple Threat, Fatal Four Way, Handicap ir Royal Rumble kovas. Pačios kovos taip pat gali būti įvairios: hardcore, ladder table, TLC (stalai, kopėčios ir kėdės), Cage ir panašiai. THQ neblogai padirbėjo su licencija, tad imtynių fanai išvys daug detalių, atitinkančių tikras varžybas.

Viena geriausių imtynių žaidimų vietų yra savo veikėjo susikūrimo galimybė. Čia XIX kūrėjai Yukes yra nepralenkiami. Iš tiesų, Create A Superstar režimas gali pasirodyti netgi per daug išsamus ir gilus. Kurdami veikėją galite kruopščiai suderinti beveik visas detales. Pagal savo norus galite sutvarkyti netgi pasirodymus: muziką, erzinimus ant scenos, animaciją, pirotechniką. Viskas čia. O dar prisiminkite, kad keliaujant Revenge režimu atrakinsite vis naujas dalis, dar labiau praplečiančias veikėjo kūrimo galimybes. „Replayability" garantuotas.

Kad ir kaip stengėsi THQ, jiems nepavyko iki galo suderinti vieno dalyko — gauti imtynininkų pasirodymams licencijuotas dainas. Kelios super žvaigždės scenoje pasirodo pagal instrumentinę muziką, senas įėjimo temas ar visiškai skirtingas dainas. Gaila, bet nieko nepadarysi. Toks jau tas teisinis licencijų pasaulis.

Kitų didesnių bėdų žaidime tikrai nėra. Vietomis įgudusiems žaidėjams gali nepatikti kiek „svaigstantis" veikėjų subalansavimas, kai kompiuteriniai priešininkai nelabai nori reaguoti į jūsų atakas ir vaidina nenugalimus dievus. Žinoma, tai tampa





nebesvarbu žaidžiant multiplayer žaidimus, kur vienintelė balanso problema yra ta, ar jūsų draugas sugebės neišpilti gėrimo ant kilimo intensyviai maigydamas pultelį :).

Pagirti verta WrestleMania XIX išvaizdą. Yukes atidžiai atkūrė WWE arenas, sportininkų animacija puiki. Tiesa, ji vietomis nelabai tikroviška ir per daug „bendrinė". Būtų buvę ne pro šalį pasinaudoti „motion capture" technologija.

Žaidimo garsas gan vidutiniškas. Ypač po praeitame žurnale aprašyto (ir šiame besisvečiuojančio) hip hopo imtynių žaidimo. Iš bendro fono kartais smarkiai išsiskiria ir sužavi tikra imtynininkų įėjimų muzika, tačiau ji lydi ne kiekvieną veikėją.

Su naujuoju WrestleMania XIX THQ žengė išties nemenką žingsnį. Jį tikrai smagu žaisti, eksperimentuoti su savo veikėju,

pirkinėti įvairius dalykus. Žinoma, kelios iki galo neišdirbtos smulkmenos yra, tačiau vietos tobulėjimui visada reikia :).

|Ryčka|

+ PRIVALUMAI

+ 45 WWE super žvaigždės, visos prieinamos iš pat pradžių.
+ Daugybė režimų ir kovos rūšių.
+ Nepaprastai išsamus veikėjo sukūrimo režimas.

- TRŪKUMAI

- Vietomis trūksta veikėjų balanso.
- Nesvarbūs imtynininkų diržai.

IŠVADA 84

THQ imtynių žaidimų reputacija atstatyta! Dėkojam ir toliau laukiam kažko baisiai įspūdingo.

PIRMAS ĮSPŪDIS 83
Negi THQ šį kartą sugebėjo sukurti gerą imtynių žaidimą?

ĮDOMUMAS 95
Puikiai patobulintas ir sutvarkytas „geimplėjus", daug nedidelių žavinčių „kabliukų".

GRAFIKA 81
Arenos puikios, veikėjai galėtų būti detalesni ir tikroviškiau vaikščioti.

GARSAS 62
Standartinė muzika (išskyrus įėjimo scenas), neįspūdingi pranešėjo rėkavimai.

VALDYMAS 90
Labai tikslus ir patogus, tik reikia priprasti, kad veikėjai turi skirtingas statistikas.

PATARIMAI

PSONE KODAI

DUNE 2000

Nepažeidžiamumas
Žaisdami spauskite: Kairėn (2), Žemyn, R1, R2.
Papildomi pinigai:
Pastaba — kodui reikalingas analoginis DualShock pultelis. Eikite į šoninį meniu ir spauskite X, per keturias sekundes pasirinkdami X, Kvadratą, Trikampį, Apskritimą, Kvadratą, X. Paspauskite dešinę analoginę rankenėlę ir gausite 10,000 JAV dolerių.
Pilnas žemėlapis
Eikite į šoninį meniu ir spauskite X, per keturias sekundes pasirinkdami Kvadratą, Apskritima, Trikampį, X, Trikampį, Trikampį, Kvadratą.

ROCK AND ROLL RACING 2

Nepažeidžiamumas:
Options meniu laikykite R1 + R2 ir spauskite: Aukštyn, Kairėn, Dešinėn, Žemyn, Trikampis, Apskritimas, X.
Nesibaigiantys pinigai:
Automobilio ir daiktų pasirinkimo ekrane laikykite L2 + R2 ir spauskite: Kairėn(2), Dešinėn(2), Kvadratas(2), Apskritimas(2).
Nesibaigiantys Nitro:
Sustabdykite žaidimą, tada laikykite R1 + R2 ir spauskite: Žemyn(3), Apskritimas(3).

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Nepažeidžiamumas
Sėkmingai geriausiu laiku įveikite Meltdown lygį 007 sunkumo nustatymuose.
Visi ginklai
Sėkmingai geriausiu laiku įveikite Turncoat lygį 007 sunkumo nustatymuose.
Nesibaigianti amunicija
Sėkmingai geriausiu rezultatu įveikite Fallen Angel lygį 007 sunkumo nustatymuose.
Galingi ginklai
Sėkmingai geriausiu rezultatu įveikite Flashpoint lygį Agent ir 007 sunkumo nustatymuose.
Power goons
Sėkmingai geriausiu laiku įveikite Russian Roulette lygį Agent ir 007 sunkumo nustatymuose.
Tylus Bondas
Sėkmingai geriausiu rezultatu įveikite Villa lygį Agent ir 007 sunkumo nustatymuose.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Specialių savybių opcija
Įeikite į inventoriaus meniu ir pažymėkite Timex. Laikykite L1+L2+R1+R2+Žemyn+Apskritimas ir spauskite Trikampį. Išeikite iš žaidimo ir pagrindiniame meniu rasite Special Features opciją.
Visi ginklai, nesibaigiantys šoviniai, vaistinėlės
Įeikite į inventoriaus meniu ir pažymėkite Timex. Laikykite L1+L2+R1+R2+Up ir spauskite Trikampį.
Visi daiktai
Įeikite į inventoriaus meniu ir pažymėkite Timex. Laikykite L1+L2+R1+R2+Žemyn ir spauskite Trikampį.
Lygių pasirinkimas:
Pagrindiniame meniu įveskite šiuos kodus:
Rusų bazė: laikykite L2 + Aukštyn ir spauskite X.
Juodoji sala: laikykite L1 + Aukštyn ir spauskite X.
Bokšto blokas: laikykite R1 + Aukštyn ir spauskite X.

Peržiūrėti animacijos intarpus (beta versija)
Pagrindiniame meniu spauskite Select + R2

DRAGONBALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

Papildomi kovotojai:
Pasibaigus animacijos intarpui, pavadinimo ekrane spauskite Aukštyn, Trikampis, Žemyn, X, Kairėn, L1, Dešinėn, R1. Turėtumėte išgirsti garsą ir pamatyti naują animaciją. Dabar ekrane matysite pavadinimą Dragonball Z: Ultimate Battle 27 ir turėsite dar penkis naujus veikėjus.
Žaisti kaip Super Saiyan X3:
Bet kokiame lygyje pabaikite žaidimą su Goku. Tada žaiskite antrą žaidimą, nugalėkite pirmą priešą, bet specialiai pralaimėkite antrajam. Vėl pasirinkite Goku ir tęskite žaidimą. Jis transformavosi į Super Saiyan X3.
Pamatyti Ne Super Saiyan Trunks:
Pasirinkite Trunks ir kaukitės su bet kuriuo priešu. Tada iššvaistykite vis jo galią. Jis pavargs ir virs Ne Super Saiyan.

Grind Session

Visi triukai:
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: Žemyn, Kairėn, Aukštyn, Dešinėn, Žemyn, Kairėn, Aukštyn, Dešinėn.
Visi lygiai:
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: Apskritimas, Aukštyn, Žemyn, Kvadratas, Trikampis.
Greitas riedlentininkas:
Žaidimo metu spauskite Start mygtuką ir veskite kodą: Trikampis, Aukštyn, Žemyn, Apskritimas, Kairėn, dešinėn. Riedlentininko greitis išaugs, todėl galėsite aukščiau iššokti ir ilgiau išsilaikyti ore.

Mortal Kombat Deadly Alliance judesiai

Kadangi dieviname visus Mortal Kombat Deadly Alliance veikėjus, tiesiog negalėjome neįdėti likusių herojų judesių. Tiesa, šį kartą jokių specialiųjų „kodų" nenaudosime, tiesiog spauskite tai, ką matote, ir viskas. Gerų muštynių!

Ženklai:
Dešinėn →
Kairėn ←
Auktyn ↑
Žemyn ↓
Trikampis △
Kvadratas ↕
Apskritimas O
X X

Bo' Rai Cho:

Statusas: Treneris
Sąjunga: Gėrio
Svoris: 169 kg
Ūgis: 156 cm
Stiliai: Girtas kumštis
Mi Zong
Ginklas: Jojutsu
Sudėtingumas: 3

Specialūs judesiai:

– Flip Flop: ↓ , →+□
– Pilvo smūgis: →, →+O
– Vėmalų bala: ←, → +△
– Žemės trypimas: →, ← +X

Stilių judesiai:

– Girtas kumštis:
Kreepy ir Jugs: X △
Laimo sukimas: □ □ □
Vynuogių grūdimas: X X X
Sukrečiantys žingsniai: △ X △ △
Jokios tolerancijos: X X △ △
Ant uolų: △ △ □ □ □
Iki dugno: △ △ □ □ L1 △ L1
Paskutinis skambutis: △ △ □ □ L1 △ ←+ O
Girtas šėlsmas: △ △ □ □ L1 △ U+O

– Mi Zong:
Kritinis kirtis: △ △ L1
Prarastas takas: △ △ ↑ +O
Geležinė šluota: △ △ ←+O

– Jojustsu:
Užsimojimas: △ X
Šokanti lazda: △ O □
Skylantis bambukas: △ O ←+□
Siaučiantis vėjas: △ O O ↑ +X

Hsu Hao

Specialūs judesiai:
– Cyrus trypimas: ←,→+X
– Kahn trenkimas: ←,↓+□

Stilių judesiai:

– Shuai Chiao:
Smūgiuojantis delnas: ←+□
Sėlinantis kirtimas: ↓+△
Sėlinantis mostas: ↓+X
Butelių atidarytuvas: △ △
Prieglauda: □ □ X

– Imtynės:
Metimas per petį: ←+□
Kylančio kelio kirtis: ↓+□
Sukantis atbulinis kumštis: ←+△
Žemas stuktelėjimas: ↓+△
Beprotystė: ←+△ ←+△

– Saulė mėnulis:
Duriantis žemas kirtis: ↓+□
Sukantis kardas aukštyn: ←+△
Stumiantis kirtis: →+X
Kertantis kardas: ↓+X
Kylantis kirtimas: ↓+O
Kahn: S, →+X
Prarastas drakonas: O, →+X
Besileidžianti saulė: ←+□, ←+△

Fatality:
– Lazerio pjaustytuvas: →,←,↓,↓,△

Blaze

Specialūs judesiai:
– Ugnies kamuolys: ←,←+□
– Liepsnos smūgis iš apačios: ←,↓,←+△
– Liepsnos apkrovimas: ↓,→+X

Stilių judesiai:

– Hapkido:
Tekantis vanduo: △ △ □
Vidinė galia: △ △ O
Vaiduoklio sprogimas: X ←+□
Mirtinos kojos: O ←+O
Pakėlimas: O ↑+O
Deganti siela: △ X ↑+O
Skęstantis lapas: →+X ←+X
Pražūties nešėjas: △ X ←+□
Jonvabalis: △ X L1 △ O
Karštligė: △ X L1 △ X X O
Karščio trenksmas: △ X L1 △ X X ←+O
Amalas: △ X L1 △ X X L1

– Jeet Kune Do:
Tiesioginis sprogimas: □ □
Prožektorius: △ △ O
Lipnios kojos: △ △ X X O
Išoriniai vartai: △ △ X X ←+O
Padegimas: △ △ X X ←+X
Kuro pasibaigimas: △ △ X X L1

– Xing Yi:
Tikra ugnis: O △
Auka: O X
Ieškok ir naikink: □ □ O X
Negyva zona: □ □ ↑+O
Neigiama reakcija: □ □ ←+O
Garbė ir gėda: △ ←+□
Trys galios: □ □ △ ←+□
Užpuolimas ir sumušimas: □ □ O △

Nėra fatality.

Drahmin

Specialūs judesiai:
– Musių kamuolys: ←,→+△
– Propelerio laikrodis: →,→+△
– Super smūgis iš apačios: ↓,←+□
– Žemės sudaužymas: ←,↓+O

Stilių judesiai:

– apatinė karalystė:
Žemas puolimas: ↓+□
Žemas kirtis: ↓+△
Atbulinis smūgis: ←+X
Kylantis sprogimas: ↓+X

– Oni:
Žemas puolimas: ↓+□
Dūžtanti geležis: ←+□
Žemas kirtis: ↓+△
Mostas: ←+X
Kylantis sprogimas: ↓+X

– geležinė lazda:
Šokantis daužymas: ↑+□
Pražūties kirtis: ←+△
Galios puolimas: ←+O
Žemas spyris: ↓+O
Permetimas: →+R1

Fatality:
– Geležinis smūgis : ←,→,→,↓,X

Li Mei:

Specialūs judesiai:

– Skraidantys smūgiai: →,→+△
– Persivertimas: ↓,←+O
– Laikrodžio spyris: →,↓ +X
– Šviesos blyksnis: ↓,←+□

Stilių judesiai:

– Baji Quan:
Besileidžianti saulė: O O O
Viskas natūralu: O O L1 O
Kylanti saulė: O O L1 ←+□
Sujungta jėga: O O L1 ←+□ L1

– Lui He Ba Fa:
Prarasta rožė: △ O
Rožinis drakonas: X X
Ekstremalūs kumščiai: □ □ □
Išleistas: △ ←+□
Sprogstanti jėga: □ □ ←+O
Atjaunėjimas: □ □ △ O
Susirangęs drakonas: □ □ X X
Auksinis kelias: □ □ △ ←+□
Gėlės žiedas: □ □ △ ←+□ L1

– Sai:
Trenkimas virš galvos: ←+□
Žemas smūgis: ↓ +□
Kylantis Sai: ↑+△
Žemas dūris: ↓ +△
Kelio smūgis: ↓ +X
Veržlus Sai: ←+O
Dūris kabliu: ↓ +O

Fatality:
– Super traiškantis spyris: →,→,↓,→,O

Mokap

Specialūs judesiai:
– Ugnies kamuolys: ←,→+□
– Staigus spyris: ↓,←+O
– Pasikraunantis smūgis: ↓,→+X

Stilių judesiai:

– Karatė:
TV daužymas: △ O
Kaulų laužytojas: X O
Didelis sprogimas: □ □ O
Pėdos kardas: X X X
Kertančios rankos: △ X O
Kūrėjų sąrašas: □ □ ←+□
Kapojančios rankos: □ △ →+△
Epizodas: □ △ X O
Įžanga: △ X X X
Kasos sudaužymas: □ △ X X X
Teatrinis išleidimas: □ □ ↑+O
Direktoriaus versija: □ □ ↑+O ↑+O
Akustinis: □ △ L1 △ L1 O
Mechaninis: □ △ L1 △ L1 X
Optinis: □ △ L1 △ △ ←+□
Magnetinis: □ △ L1 △ L1 □ □

– Tai Chi:
Tuščias ir pilnas: □ □
Aklas teisingumas: ←+△ X
Groti ausimi: △ △ X
Tamsūs kumščiai: △ △ △ □ □
Gęstanti šviesa: △ △ △ ←+□
Rojaus šventykla: △ △ X
Šaknų kirtimas: △ △ L1 O
5 nuodų rankos: △ △ L1 □ □

– Tae Kwon Do:
Proto išvalymas: O O
Pašalinimas: ←+X X
Ramus vėjas: □ □ ↓+X
Specialios pajėgos: O ←+X X

Nėra fatality.

Kung Lao:

Specialūs judesiai:
– Skrybėlės metimas: ←,→+□
– Sūkurio spyriai: ↓,←+O

Stilių judesiai:

– Maldininkas:
Lotoso vainikas: X X
18 vyresniųjų: □ □ □
Natūrali mirtis: □ □ △ O
Uolos maldininkas: □ □ X X
Penki palaiminimai: □ □ △ ←+△
Mirtinas vabzdys: □ □ □ L1 O X
Baltas lotosas: □ □ □ L1 △ O X
Ramus gyvenimas: □ □ □ L1 O O L1
Mokytojo numylėtinis: □ □ □ L1 O O →+△

– Šaolino kumštis:
dvigubi spyriai: O X
Šaolino tikėjimas: O →+△
Dvasios riksmas: □ O X
Skubantis Buda: △ O X
Švietimas: □ O O X
Šaolino nugalėjimas: □ △ O X
Smeigtukai ir adatos: □ O O L1
Uraganas: □ O O →+△

– Platusis kardas:
Paaštrinti protą: △ □
Debesys virš galvos: △ △
Staigus tigro šuolis: △ →+□
Antpuolis: O ↓+O
Kelkis ir šviesk: O →+□
Dao kirčiai: △ O ↓+O
Fenikso uodega: △ O →+□

Fatality:
– Skylantis galvos skausmas: ↓,↑,←,X

Mavado:

Specialūs judesiai:
– Imtynės kablys kirtis: →,→+X
– Keičiantis puses kablys: ↓,↑+△

Stilių judesiai:

– Ilgas kumštis:
Ilgo kumščio sprogimas: □ □ △
Krautuvas: □ □ ←+△

– Wing Chung:
Mavado siurprizas: O X
Lin Wan Kuen: □ □ □
Ryžtingumas: △ O X
Audros spyriai: O O X
Banduojančios rankos: □ △ O X
Raudonas drakonas: □ O O X
Tuščias šešėlis: □ □ ↑+□
Galios kontrolė: □ △ O O X
Grandininis pjūklas: □ △ O L1 O △
Šventas raištis: □ △ O L1 O ←+X
Kritimas: □ △ O L1 O ←+△

– Lenkti kardai:
Kabalo kančios: O O △
Stiprybė ir balansas: O O ←+X
Kablys ir smūgis: O O ←+△
Liepsnojantis įtūžis : △ O O △
Žiaurus kerštas: △ O O ←+X
Kabalo sugrįžimas: △ O O ←+△

Fatality:
– Spyrio jėga: ←,←,↑,↑,□

Indiana Jones and the Emperors Thomb

Kovos strategijos

* *

Daugelis žaidėjų susiduria su problemomis, kai reikia pliekti botagu. Čia strategija būtų tokia: kai reikia sujungti smūgius į vieną seką, reikia laukti, kol botago smūgių animacija pasibaigs ir spausti smūgio mygtuką dar kartą. Gal tai ir atrodo kvaila, tačiau, patikėkite, tikrai veikia.

* *

Kai esate pakankamai arti priešininko, sugriebkite jį. Paspauskite X, kad gerai trinktelėtumėte jam, po to su valdymo analogais „nuvairuokite" priešą iki artimiausios sienos. Tai jį apsvaigins. Kol bus apsvaigęs, galėsite ramiausiai jį daužyti. Jei sugriebsite priešininką prie kokios nors atbrailos, „nuvairuokite" jį žemyn — taip labai greitai pabaigsite kovą.

* *

Kai naudojate kardą, kovą pradėkite iškart nuo antrinio puolimo, kadangi spaudžiant pirminio puolimo mygtuką, visos atakos bus blokuojamos.

* *

Jei puolate ginkluotą priešininką, o pats esate be ginklų, pabandykite prie priešo prieiti kaip įmanoma arčiau. Tada priešininkas negalės šaudyti. Paprasčiausiai trenkite priešui.

* *

Labai geras būdas prisiartinti prie priešo — nusiridenti jo link.

* *

Jei norite nušauti priešą iš už kampo, spauskite L (xbox). Indis išlįs iš už kampo ir šaus į priešą. Atleiskite L ir grįšite už kampo.

* *

Kai mėlynasis vaiduoklis ar Mei Ying meta į jus elektrinį kamuolį, galima atmušti jį paspaudus L (xbox), aišku, jei rankose turite Pa Cheng.

* *

Jei norite saugiai prigauti Albino Crocodile paskutiniajame Ceilono lygyje, uždarykite vartus, nesvarbu, jei Albino Croc vis dar už jų. Indis gali išokti į vandenį ir palaukti, kol krokodilas priplauks prie vartų. Atidarykite juos, Albino įplauks į vidų, po to vėl uždarykite vartus.

* *

Pačioje Black Dragon Fortress lygio pradžioje galite pasinaudoti „shortcut'u". Vietoje to, kad nušoktumėte ant tilto, pasiimkite botagą ir šokite praėjimo link. Viduryje šuolio pasinaudokite botagu ir pasikabinkite ant šviestuvo.

* *

Kad išvengtumėte kritimo žalos, persijunkite į kovos režimą prieš pat nukrentant.

* *

Kai priešininkas pagauna jūsų kumštį, labai neblogai spirti jam ten, kur nepatogu sakyti:). Tai suteikia laisvės naujai atakai. Nelabai garbinga, tačiau labai veiksminga:).

* *

Kai šalia jūsų yra priešas su ginklu, pasinaudokite botagu. Smūgiuojant iš tam tikro atstumo, botagas apsivynioja aplink priešininko kaklą. Taip jį galima prisitraukti ir tęsti ataką kumščiais.

Artefaktų vietos

1) Ramba Vihara stabas. Jis yra pačiame Ceilono lygyje. Vos tik jam prasidėjus, atsidursite prie krioklio. Paprasčiausiai eikite po juo, kol rasite olą. Joje ir bus paslėptas artefaktas.

2) Mahavatu kaukė. Po to, kai nukausite du medžiotojus pačioje antrojo lygio pradžioje, eikite prie atbrailos, kur rasite krūvą dėžių. Trenkite į didžiausią iš jų. Pamatysite savo lobį.

3) Negombo uosto liekana. Ją rasite Ceilone, pamirštų karalių pilyje. Vos pasieksite sieną, apaugusią vynuogėmis, užlipkite jomis, apsisukite — turėtumėte pamatyti uolą, ant kurios galite užlipti. Šokite dar ant vienos uolos ir eikite pro ten esančias duris. Ten rasite dar vieną artefaktą.

4) Libuse knyga. Ją rasite Prahoje, didžiojoje bibliotekoje. Vos tik rasite žemėlapį ir susidorosite su naciu, atidariusiu lygio išėjimą, grįžkite į trečiąjį aukštą. Prasėlinkite iki centrinės lentynos. Atsidarys slaptas kambarys, kur ir rasite artefaktą.

5) Stochov fragmentas. Šį artefaktą taip pat rasite Prahoje, observatorijoje. Lygio pradžioje bėkite pro dvigubas duris ir pasukite į kairę. Eikite aplink pastatą, kol pamatysite mažą atbrailą. Užlipkite ant jos ir sėlinkite ja tol, kol pamatysite šviečiančias duris priešingoje pusėje. Šokite į kitą pusę ir pasiimkite artefaktą.

6) Cistergian kaukė. Ji taip pat Prahoje, Vega bokšte. Kai pasieksite bokštą su liftu, atkreipkite dėmesį į varpą, esantį jums iš kairės. Ten yra mažas plyšys grindyse, pro kurį Indis gali pralįsti. Ten ir yra artefaktas.

7) Piri Reib rankraštis. Prieš išeinant iš pirmojo Stambulo lygio, nusileiskite ant platformos už durų, jums iš kairės. Bėkite aplink ją, kol pasieksite kitą pastatą, kur ir yra artefaktas.

8) Ottoman štampas. Stambulo pradžioje įsiridenkite į sienoje esantį plyšį. Čia rasite artefaktą.

9) Delian paskelbimas. Stambule, Nuskendusioje pilyje, prie nusvirusios kolonos pasukite į kairę ir eikite tolyn. Pačioje kelio pabaigoje rasite kablį, pralįskite pro jį, kad pasiektumėte dėžę. Nukirskite virvę ir pasiimkite artefaktą.

10) Tai-Tsu kaukė. Pirmajame Hong Kongo lygyje Indis pasieks balkoną naktiniame klube. Eikite į antrą kabiną jums iš dešinės, ten rasite kaukę.

11) Longshian stabas. Kai nužudysite 4 padavėjus Lotus klube, bėkite į persirengimo kambarį, esantį kairėje pusėje. Ten rasite medicininę pakuotę ir artefaktą.

12) Kiniečių štampas. Pirmame Hong Kongo gatvių lygyje po motociklininkų atakos ant kairėje

pusėje esančios atbrailos atsiras dėžė. Šaukite į ją. Pasirodys artefaktas.

13) Sancai lėkštė. Antrosios Secret of Peng Lai Lagoon dalies pradžioje bėkite į mažą nišą, kurioje rasite pakrovėją. Pasinaudokite juo ir pramuškite skylę dešinėje sienoje. Ten rasite artefaktą.

14) Sima Qian Shiji ritinys. Peng Lai Lagoon Iron Cross lygyje eikite pro dešiniąsias duris. Užlipkite laiptais į viršų, į kambarį, kuriame ilsisi nacis. Artefaktą rasite ant stalo.

15) Longjian lentelė. Paskutiniajame Peng Lai Lagoon lygyje peršokite ant priešingoje pusėje esančios atbrailos. Už trijų metalinių dėžių yra dvi medinės dėžės, kurias sudaužius rasite medicininę pakuotę ir artefaktą.

16) Zhao Mo Rhyton. Pirmajame Peng Lai Mountain lygyje, kai Indis pasieks ant stogo esančią ventiliacijos šachtą, čia esančiame garaže rasite artefaktą.

17) Gui Jian ritinys. Peng Lai Mountains Infiltration lygyje bėkite pro didžiules duris į kontrolės kambarį. Eikite iki kampe esančios dėžės. Sudaužykite ją ir pasiimkite artefaktą.

18) Changan akmuo. Pačioje paskutiniojo Airbase lygio kambario pradžioje pasukite į kairę. Ten rasite sudaužomą dėžę. Joje ir bus artefaktas.

19) Cambaluc kaukė. Pirmajame Black Dragon Fortress lygyje, po to, kai Indis peršoks per akmeninę sieną į kambarį su dviem sargybiniais, atsisukite į skylę. Kairėje pusėje turėtumėte pamatyti kelias gebenes. Šokite jų link. Sekite gebenėmis iki kambario, kuriame ir rasite artefaktą.

20) Qi Marble Stela. Antrojo Black Dragon Fortress lygio pradžioje, prieikite iki pat gongo, esančio kieme, vidurio. Apsisukite, turėtumėte pamatyti stiklą, kurį sudaužius rasite artefaktą.

21) Yuan Xiang statula. Trečiajame Black Dragon Fortress lygyje, kai Indis nustums akmenį nuo kopėčių, apsisukite aplink — turėtumėte pamatyti nišą. Eikite jos link, pamatysite dėžę — joje ir yra artefaktas.

22) Yuyao Pan. Kai išvengsite Kaiaus spąstų, šokite ant trečiosios rampos. Turėtumėte įvirsti į slaptą kambarį. Ten ir yra artefaktas.

23) Liaoning Mianjin. Antrajame Temple of Kong Tien lygyje, po to, kai Indis gaus mėlynąjį deglą ir praeis pro pirmąjį Ching kambarį, jis įeis į keturkampę katakombą. Eliminuokite zombius ir eikite į praviriausią kapą. Ten ir rasite artefaktą.

24) Henan Bei. Perėję akmeninį tiltą iki dviejų šviesių žibintų I Ching galvosūkyje, turite sugrįžti su mėlynu žibintu, kuris apšvies saugius akmenis, ant kurių galima lipti (mėlyni). Eikite toliau tiltu, lipdami ant mėlynų apskritimų ir peršokdami raudonus, kol išvysite animacijos sceną, kurios metu atsidarys kapai šalia kiniškų šunų statulų. Įeikite į šią vietovę ir pasiimkite artefaktą.

25) Shang statula. Įstrižai peršokę per mažą duobę, apsuptą elektrinių sferų, saugiai kriskite į duobę priešais Indį (į šoną nuo sferų) ir nusileisite šalia artefakto.

26) Qin Įstatymų knyga. Paths of the Unseen lygyje, įvykdę Trial of the Unseen, įeisite į didelį kambarį. Eikite iki išėjimo durų. Atkreipkite dėmesį į aukščiau esančias arkas. Būdami prie arčiausiai išėjimo esančios arkos užlipkite ant atbrailos. Pateksite į slaptą vietovę, kurioje ir rasite artefaktą.

27) Jade Liubo lenta. Nugalėję Bells of the Dead lygio terra cotta kariu, išsitraukite svajonių veidrodį ir eikite pro medines duris, pasisukite į kairę. Veidrodis parodys slaptas kopėčias, kuriomis užlipę rasite dar vieną artefaktą.

28) Gao Burial kaukė. Nuo paskutiniųjų kolonų pasisukite, kad pasiektumėte Black Pagoda. Apsisukite aplink ir bėkite iki krašto. Padarykite trigubą šuolį virš bedugnės, turėtumėte pasiekti kolonų salą. Susidoroję su priešais, pasiimkite artefaktą, esantį ant skeleto.

29) Halberd lėkštė. Nuo paskutiniųjų kolonų pasisukite, kad pasiektumėte Black Pagoda. Bėkite atgal, iki vietos, kurioje sutikote paskutinįjį mėlynąjį vaiduoklį. Kai pasieksite kraštą, pasukite į dešinę ir perlipkite per užtvarą, nusileisite slaptoje vietoje.

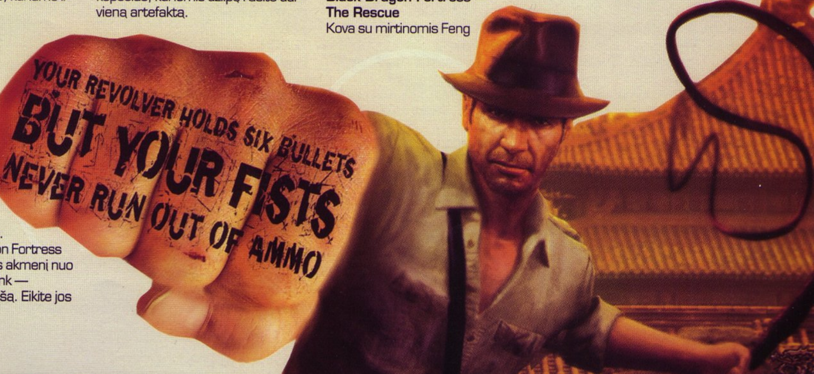
30) Shi Huangdi Cong. Praėję bedugnę, pasukite į dešinę, bėkite tiesiai iki stalo, ant jo rasite paskutinįjį artefaktą.

Kovos su bosais:

Praha — Laboratorija
Kovosite su Nacių sukurtu Terminatoriaus / Frankenšteino hibridu. Pirmoji šios kovos dalis gan lengva: tiesiog judėkite aplinkui monstrą, ir jis nesugebės pataikyti savo šviečiančiais šoviniais. Kitoje galinės sienos pusėje yra aparatas, pilantis chemikalus į mažus indelius. Paimkite vieną ir laukite, kol bosas paleis šovinį, tada meskite chemikalus į monstrą. Pakartokite tai kelis kartus, tada jo oda nusilups, ir jis pagriebs aparatą. Pasiimkite nulūžusį metalinį vamzdį ir palaukite, kol monstras paraudonuos ir puls jus. Atakos išvengti nesunku. Trenkite jam kelis kartus su vamzdžiu ir palaukite, kol jis vėl pasikraus. Stenkitės nepasiduoti pagundai užpulti jį ir atlikti gerą kombo, nes būsite sumaltas. Kelis kartus tai pakartoję, pribaigsite jį.

Black Dragon Fortress — The Rescue
Kova su mirtinomis Feng dvynėmis. Triukas toks: kartu panaudokite tigro stiprybės ir geležinės odos gėrimus, kuriuos susirinkote. Dabar jų atakos jums žalos beveik nesuteiks, o jūsų kirčiai bus labai galingi. Pabėgiokite nuo jų, kol pradės veikti gėrimai. Tarp šio mažo kambario stulpų yra keturios ginklų lentynos, kur galite pagriebti kardą. Iš vienos pusės Indis su kardu lieka ilgiau atviresnis atakoms, tačiau su aštriu daiktu rankose daug drąsiau. Kovodami dėmesį skirkite vienai dvynei vienu metu. Taip greičiau nugalėsite vieną, o po to nesunkiai pribaigsite ir kitą. Likusi viena Feng dvynė bus labiau pažeidžiama kumščiais. Tiesiog baladokite ją, ir netrukus jos atsikratysite.

The Netherworld — Rise of the Black Emperor
Pabaigoje kaunatės su Maršalu Kai. Liūdna žinia ta, kad jam padeda draugiškas drakonas. Kaip bebūtų, šią kovą gan nesunkiai galima laimėti. Triukas nugalėti Kai slypi keturiuose lygio kampuose. Nuo centro eina penki išsišakojantys takeliai. Kiekvieno takelio gale yra šviečiantis simbolis. Pasiekus jį būsite perkeltas atgal į centrą, o jūsų magiška energija pakrauta Pa Cheng. Meskite tai į Kai. Kartokite tą patį, venkite jo atakų (paprastai žemės drebinimo). Po trijų smūgių Mei Ying išsilaisvins ir ją užpuls Kai. Šiuo metu jums liko pasiekti tik vieną elementą. Eikite prie jo ir atakuokite juo Kai. Dabar jis nusileis ir leis jums dar kartą jį atakuoti Pa Cheng ataka.
Kai nugalėti bus lengviau, jei pradėsite nuo kairiausio ar dešiniausio kelio. Taip nepamiršite, kur jums reikia eiti. Taip pat prisiminkite, kad per kelis takelius reikės šokinėti su botagu. Tiesiog atidžiai stebėkite Kai ir jo drakoną ir neleiskite prisėlinti.



PATARIMAI PS2 KODAI

SPEED KINGS

Pradėkite naują žaidimą ir įveskite kodus vietoje vardo:

Efektas — Kodas

Pagarbos taškai — .resp30 (numerį galite parinkti, kokį norite)
Pabaigti visus 9 vairavimo testus — .test9
Laimėti visus 6 susitikimus — .meet6
Pabaigtas GP reimas — .prix
Geriausi ratai — .lapt18

Triukai

„Vienetas": laikykite kairę analoginę rankenėlę atgal.
Stovintis „Vienetas": spauskite triukas + laikykite kairę analoginę rankenėlę atgal.
Sklandantis „vienetas": spauskite triukas + smūgis + laikykite kairę analoginę rankenėlę atgal.
Endo: spauskite kairę analoginę rankenėlę pirmyn + priekiniai stabdžiai.
Lėkimas: triukas + kairė analoginė rankenėlė pirmyn, tada kairė analoginė rankenėlė atgal.
Stovėsena ant rankų: triukas + kairė analoginė rankenėlė pirmyn, tada smūgis.
Važiavimas šaligatviu: triukas + kairė analoginė rankenėlė pirmyn, tada įtempimas.
Spurga: laikykite stabdžius + akseleratorių ir su kaire analogine rankenėle pasukite.

DEF JAM VENDETTA

Pasirinkite kovos režimą ir kovos tipą. User Setups meniu įveskite User ID. Veikėjų pasirinkimo ekrane laikykite L1 + L2 + R1 + R2 ir greitai veskite vieną iš kodų, kad atrakintumėte atitinkamą veikėją:

Veikėjas — Kodas

Arii — X, Kvadratas, Trikampis, Apskritimas, Kvadratas.
Carla — X, Kvadratas, X(3).
Chukklez — Kvadratas(2), Trikampis, X, Apskritimas.
Cruz — Apskritimas, Trikampis, X(2), Apskritimas.
D-Mob — Kvadratas, Trikampis, Apskritimas, X, Apskritimas.
Dan G — X, Apskritimas, X, Apskritimas, Kvadratas.
Deebo — Apskritimas(2), X(2), Trikampis.
Deja — Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas(2), X.
DMX — Apskritimas, X, Apskritimas, Trikampis, Kvadratas.
Drake — Trikampis, Kvadratas, Apskritimas, X(2).
Funkmaster Flex— Apskritimas, Trikampis, Apskritimas(2), Kvadratas.
Headache — Trikampis(3), Kvadratas, Apskritimas.
House — Trikampis, X, Trikampis, Apskritimas, X.
Iceberg — Kvadratas, Trikampis, Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas.
Ludacris — Apskritimas(3), Kvadratas, Trikampis.
Manny — Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas.
Masa — X, Apskritimas, Trikampis, Kvadratas(2).
Method Man — Kvadratas, Apskritimas, X, Trikampis, Apskritimas.
Moses — Trikampis(2), Kvadratas(2), X.
N.O.R.E. — Apskritimas, Kvadratas, Trikampis, X, Apskritimas.
Nyne — Kvadratas, Apskritimas, X(2), Trikampis.
Omar — Apskritimas(2), Kvadratas, Trikampis(2).
Opal — Apskritimas(2), Kvadratas(2), Trikampis.
Peewee — X(2), Kvadratas, Trikampis, Kvadratas.
Penny — X(3), Trikampis, Apskritimas.
Pockets — Trikampis, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas, X.
Proof — X, Kvadratas, Trikampis, Kvadratas, Apskritimas.
Razor — Trikampis, Kvadratas, Trikampis, Apskritimas, X.
Redman — Apskritimas(2), Trikampis, Kvadratas, X.
Ruffneck — X, Kvadratas, X, Trikampis, Apskritimas.
Scarface — Apskritimas, Kvadratas, X, Trikampis, Kvadratas.
Sketch — Trikampis(2), Apskritimas, Kvadratas, X.
Snowman — Trikampis(2), X(2), Apskritimas.
Spider — Kvadratas, Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas.
Steel — X, Trikampis, Apskritimas(2), Trikampis.
T'ai — Apskritimas(2), Kvadratas, X, Apskritimas.
Zaheer — Trikampis(2), Kvadratas, X(2).

SSX TRICKY

Kodų režimas

Meniu ekrane laikykite L1 + R1 ir spauskite X, Trikampis, Dešinėn, Apskritimas, Kvadratas, Žemyn, Trikampis, Kvadratas, Kairėn, Apskritimas, X, Aukštyn.

Visi statistikos taškai

Meniu ekrane laikykite L1 + R1 ir spauskite: Trikampis(2), DeŠinėn, Trikampis(2), Žemyn, X(2), Kairėn, X(2), Aukštyn.

Žaisti kaip Mix Master Mike

Meniu ekrane laikykite L1 + R1 ir spauskite: X(2), Dešinėn, X(2), Žemyn, X(2), Kairėn, X(2), Aukštyn.

Mallora lenta

Meniu ekrane laikykite L1 + R1 ir spauskite: X(2), Dešinėn, Apskritimas(2), Žemyn, Trikampis(2), Kairėn, Kvadratas(2), Aukštyn.

Lipnios lentos

Meniu ekrane laikykite L1 + R1 ir spauskite: Kvadratas(2), Dešinėn, Trikampis(2), Žemyn, Apskritimas(2), Kairėn, X(2), Aukštyn.

TUROK EVOLUTION

Enter Cheat ekrane įveskite šiuos kodus:

Efektas — Kodas

Kodų režimas — FMNFB
Lygio pasirinkimas — SELLOUT
Nepažeidžiamumas — EMERPUS
Nematomumas — SLLEWGH
Visi ginklai — TEXAS
Begalinė amunicija — MADMAN
Didelių galvų režimas — HEID
Zoo režimas — ZOO
Demo režimas — HUNTER

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

Daugiau daiktų:

Item Selection ekrane laikykite R2+L2 ir spauskite: Kvadratas, Kvadratas, Kvadratas, Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Dešinėn.

Atstatyti sveikatą:

Sustabdykite žaidimą ir spauskite: Aukštyn, Žemyn, Dešinėn, Kairėn, Kvadratas, Kvadratas,Kvadratas.

Atrakinti visus veikėjus:

Pavadinimo ekrane spauskite: L1, R2, L2, R1, Dešinėn, Kairėn, L3, R3.

Atrakinti visus išdėstymus:

Mission Selection ekrane spauskite: R3, L3, R2, L2, R1, L1

Atrakinti papildomą lygį:

Pavadinimo ekrane spauskite: L1, Aukštyn, R1, Žemyn, L2, Dešinėn, R2, Kairėn.

Demo disko lygis:

Startiniame ekrane spauskite: Aukštyn, Žemyn, Dešinėn, Kairėn, X, X, X.

RPG ISTORIJA

PlayStation perliukai #1

Žengiame į paskutinį RPG žaidimų istorijos etapą. PlayStation konsolė susilaukė tikrai nemažai nuostabių šio žanro darbų. Ne vienas žymiausias žaidimas jau svečiavosi VA puslapiuose, tačiau visus juos apžvelgti praktiškai neįmanoma. Tad pabandysime PlayStation RPG žaidimus vienaip ar kitaip sugrupuoti ir išskirti labiausiai blizgančius „perliukus".

Alundra ir Alundra 2
Kūrėjas: Matrix, Contrail
Leidėjas: SCEI, Activision
Pasirodė: 1998

Dar nepasirodžius žaidimui *Alundra*, vakaruose jam jau buvo priklijuota „Zelda žudiko" etiketė. Žaidimas, pasakojantis apie keliones tarp tikrojo ir pasąmonės sapnų pasaulio, kuriame blogis valdo gyventojų protus, sužavėjo ne vieną žaidėją. Pagrindinis herojus — Alundra, sugebantis „vaikčioti po sapnus". Jo užduotis — sustabdyti piktadarius Melzus ir neleisti įvykdyti jų tamsaus plano. Alundra nėra visiškai standartinis *RPG*. Žinoma, čia netrūksta kvestų ir kitų dalykėlių, tačiau, pavyzdžiui, vietoje to, kad pagal patirties taškus kiltume lygiais, mes stiprėjame rinkdami kristalus ir kitus specialius daiktus. Pagrindinis dalykas žaidime visDĖLTO yra galvosūkiai. Čia jie išties nelengvi ir tiesiog apsuka galvą.

Prie antrosios *Alundra* dalies jau dirbo kiti kūrėjai ir leidėjai. Šio *RPG* žaidimo tęsinį 2000-aisiais pristatė *Contrail* ir *Activision*. *Alundra 2* pašakojo visai kitą istoriją apie Vena karalystės padegimą, piktojo barono dominavimą pasaulYJE ir pabėgėlio kardininko Flinto kerštą. Keista, bet žaidime visiškai nėra net užuominos apie ankstesnio žaidimo herojų Alundrą. Nepaisant to, kad vienintelis išorinis panašumas su ankstesniu žaidimu yra pavadinimas, antrasis *Alundra* yra toks pat sunkus, kaip ir pirmoji serija. Priešai nukaunami sunkiai, jie PADARO daug žalos. Galvosūkiai nėra tokie sunkūs, tačiau kartais juos nepatogu spręsti dėl prastų kameros kampų. Ryškiausias šių dviejų žaidimų skirtumas, be abejo, yra grafika. *Alundra 2* išsivaduoja iš 2D pančių ir persikelia į trimatę erdvę. Tai, be abejo, sveikintina, tačiau bandymas neįvyko be klaidų. Veikėjų ir aplinkų grafika be galo ryški, aštri, tad į akis krenta kiekvienas nelygumas, kurių žaidime netrūksta.

Arc the Lad I, II ir III
Kūrėjas: Arc Designs
Leidėjas: SCEI
Data: 1995, 1996, 1999

Arc the Lad yra išties plati ir didelė RPG žaidimų serija, besitęsianti iki šiol (naujausia dalis — Arc the Lad: Twilight of the Spirits PS2 konsolei pasirodys kitų metų pradžioje). Žaidimai išsiskiria labai išsamiomis veikėjų savybėmis ir galybe atributų. Pirmajame žaidime veiksmą valdome trijose pagrindinėse srityse: įvykiuose, žemėlapiuose ir mūšiuose. Mūšių metu veikėjai gali atsidurti septyniose skirtingose būsenose, kurios paveikia jų statusą. Jie gali apsinuodyti, būti suparalyžiuoti, miegoti, patekti į tamsą, tylą, pavirsti akmeniu bei prarasti savybes ir jėgą tapdami „Hemo-ji". Veikėjas Arc ieško savo tėvo Kukuru, šventos liepsnos gynėjo. Jam padeda ir lydi nemažai kitų veikėjų. Ypatinga Arc the Lad savybė — Chongara Monster Book, kurioje surašytos įvairios statistikos, galimybės, laimėjimai, daiktai ir kiti naudingi dalykai.

2-oji Arc dalis toliau tęsia žaidime pristatytas idėjas ir, žinoma, praplečia seriją naujomis galimybėmis. Čia jau galima derinti teksto ir meniu permatomumą, langų spalvas, muziką, galvosūkius ir kitus dalykus. Naujoji medžiotojų gildija siūlo darbus, perka/parduoda ginklus ir kitus daiktus, specialūs daiktų kalviai padidina ginklų ir šarvų savybes, o kombinavimo parduotuvėse galima pačiam susikurti naujus ginklus ar daiktus. Pagrindinis antrojo *Arc the Lad*

herojus yra paskutinis Pirėnas Elkas, naudojantis savo ugnies valdymo ypatybes. Jį lydintys draugai Liza, Šu, Šante, Sania ir kiti taip pat turi ypatingų galių, kurias derinant tarpusavyje kaunamės su monstrais ir keliaujame žaidimu. Beje, kelionėse sutiksime nemažai veikėjų iš pirmosios žaidimo dalies.

Trečiojoje *Arc the Lad* serijoje tęsiamos abiejų ankstesnių dalių istorijos, tačiau tam tikra prasme *Arc the Lad* išrandamas iš naujo. Žaidime pasakojama dviejų visiškai naujų veikėjų, Aleko ir Lutz, istorija. Ryškiausias skirtumas — žaidimas iš plokščio perkeltas į trimatę erdvę. Tiesa, iš poligonų sudėliotos tik aplinkos, o veikėjai palikti tokie pat, kaip ir buvo, tad tiek tradicijų, tiek naujovių mėgėjai turėtų būti patenkinti.

Arc the Lad PlayStation konsolėse pasirodė ir dar vieną kartą. 2000-aisiais buvo išleista *Arc the Lad Collection* — visų trijų žaidimų rinkinys su papildoma „making of" ir kita įdomia medžiaga.

Breath of Fire III ir IV
Kūrėjas ir leidėjas: Capcom
Data: 1998, 2000

Vienas sėkmingiausių *SNES RPG* žaidimų *Breath of Fire PlayStation* konsolėje pasirodė du kartus.

Trečiojoje dalyje pasakojama apie ledynuose atrastą dinozauriuką Ryu. Šachtininkai pagrobia šį radinį ir išsiveža traukiniu, tačiau dėžė su dinozauriuku iškrenta, ir Ryu atsiduria visiškai naujame jam pasaulyje. Dar keisčiau tai, kad jis pavirsta mau berniuku ir negali prisiminti, kas anksčiau buvo. Berniuką priglaudžia du atsiskyrėliai, o tolimesnis jo likimas priklauso tik nuo žaidėjo. *Breath of Fire III* — ilgas ir intriguojantis kvestas su klasikine *RPG* kovų sistema, ryškia grafika ir lygia veikėjų animacija. Žaidimo veikėjai naudoja įvairius magiškus burtus ir daiktus, kurie labai šauniai atrodo.

4–oji *Breath of Fire* dalis paveldėjo daugelį ankstesnių žaidimų savybių ir seriją praplėtė mini žaidimais. Žaidžiant juos didėja tam tikros veikėjų savybės, išsivysto nauji igūdžiai, kuriuos vėliau galima panaudoti pagrindiniame žaidime. Išplėtota ir nauja kombo sistema, kartu su minėtu savybių kūrimu leidžianti kovoti pačiais įvairiausiais būdais. Žaidimas pakitęs ir fiziškai: iš izometrinio vaizdo aplinkos perkeltas į 3D erdvę, tačiau veikėjai palikti tradiciniai, 2D „spraitai"

Breath of Fire iki šiol vieną kartą yra pasirodęs ir PS2 konsolėje. Žaidimas *Breath of Fire V: Dragon Quarter* išleistas šių metų žiemą. Apie serijos ateities planus, deja, kol kas informacijos niekur nėra.

Castlevania: Symphony of the Night, Chronicles
Kūrėjas ir leidėjas: Konami
Data: 1997, 2001

Castlevania: Symphony of the Night, galima sakyti, tapo pirmuoju *RPG* žaidimu (išskyrus *Castlevania II*) šioje senoje ir be galo įdomioje serijoje. *Symphony of the Night* pasakoja apie Drakulos ir Marijos Renard sūnaus Alukardo kelionę ieškant tėvo ir siekiant jį pagaliau sunaikinti amžiams. Keliaudamas ir kovodamas su priešais Alukardas igis patirties, augs jo lygis ir jis galės naudoti vis galingesnes magijos ir fizines atakas. Taip pat kelionės metu herojus rankioja įvairius daiktus, ginklus ir sferas. Be tradicinio ginklo kardo, Alukardas gali naudoti ir ypatingus ginklus, pavyzdžiui, šventąjį vandenį, kirvį. Taip pat jis gali sustabdyti laiką ir atlikti kitus triukus. Būdamas vampyras, Alukardas gali pasiversti ir įvairiais daiktais, o tai vietomis būtina sprendžiant galvosūkius. Be normalios formos, herojus gali igauti šikšnosparnio, vilko ir šešėlio pavidalus. Be naujų dalykų, herojus apdovanotas ir tradicinėmis Castlevania savybėmis, pavyzdžiui, sielų iššaukimu.

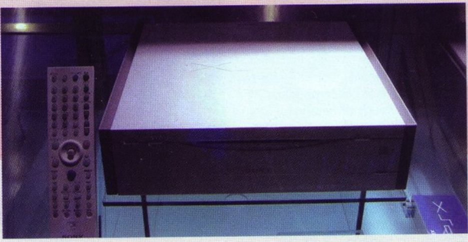
Castlevania Chronicles žaidime sugrįžta žmogus, pradėjęs visą šią sagą — Simonas Belmontas. Jam ir vėl teks keliauti po vampyrų karaliaus pilį, kautis su jo tarnais ir galiausiai su pačiu Drakula. Šis žaidimas — tai perleistas *Dracula X68000*, kuris Japonijoje buvo išleistas dar 1993–aisiais metais, tad viskas veikia sena gera *NES* ir *MSX* dvasia. Savo kelionės po sales, požemius, kiemus ir kitas vietoves metu, Simonas renka širdis, leidžiančias naudoti specialius ginklus, kurie taip pažįstami *Castlevania* žaidėjams. Be originaliojo režimo, žaidime yra ir vadinamasis *Arranged* režimas. Šioje versijoje įdėta nauja muzika ir patobulinti žaidimo vaizdai.

Šiomis dienomis *Castlevania* serija atgimsta iš naujo. Spalio pabaigoje pasirodo naujasis *PS2* žaidimas *Castlevania: Lament of Innocence.*

Tęsinys kitame numeryje.

technika PSX pristatyta Japonijoje

Sony pasinaudojo CEATEC (*Combined Exhibition of Advanced Technoogies*) paroda, vykusia Japonijoje spalio pradžioje, ir pristatė savo naują konsolę PSX. Kompanija pateikė informaciją apie specifikacijas, atskleidė kainas Japonijos rinkai, parodė, kaip konsolė veikia. Po kainų antra įdomiausia nauja informacija buvo 24x greičio DVD įrašymas.



PSX yra daugialypių funkcijų aparatas, su kuriuo galima žaisti PlayStation ir *PS2* žaidimus, leisti DVD ir CD diskus, įrašinėti TV laidas į vidinį kietąjį diską ir į DVD. Pradinius planus apie konsolę *Sony* paskelbė dar gegužės mėnesį, tačiau iki pat dabar nepateikė tikslių konsolės detalių. Parodos metu *Sony* atskleidė, kad metų pabaigoje pasirodysianti konsolė bus dviejų versijų: viena su 160 GB kietuoju disku, kita su 250 GB. Jų kainos (kol kas tik Japonijos rinkoje) atitinkamai skirsis: su mažesne talpa kainuos 725 JAV dolerius, o su didesne — 906 USD. Modeliai tarpusavyje skiriasi logotipais: ant brangesniojo yra mėlynas *PSX* logotipas, ant pigesniojo — baltas.

Vienas keistas naujosios konsolės dizaino elementas tas, kad *PlayStation* pultelių angos yra ne priekyje, o galiniame *PSX* skydelyje, kartu su antenos ir video angomis. Aparatas kiek pakeltas nuo pagrindo mažomis kojytėmis, kad būtų galima per apačią prakišti pultelių laidus. *PS2* atminties kortelės angos paliktos priekyje, čia taip pat yra ir USB bei atminties lazdelės jungtys.

PSX turės šešis lygius vaizdo įrašymo kokybei. Mažesniame kietajame diske tilps nuo 33 valandų aukščiausios kokybės vaizdo iki 204 valandų žemiausiais kokybės nustatymais, o didesniame diske atitinkamai tilps nuo 53 iki 325 valandų vaizdo medžiagos. Sony tikina, kad *PSX* DVD aparatas galės įrašinėti DVD diskus 24x greičiu, kitaip tariant, vienos valandos TV programai įrašyti pakaks tik dviejų su puse minučių. Jei įtaisas veiks kaip žadama, jis peršoks dvi ar tris dabartinių DVD įrašytuvų kartas, mat dabar greičiausias DVD įrašytuvas veikia palyginus silpnu, 4x greičiu. Perrašymo greitis, žinoma, nebus toks didelis, kaip įrašymo, tačiau tikslaus greičio dar nepaskelbta.

PSX turi visas funkcines geriausių DVD grotuvų savybes: tiunerį su „vaiduoklių" mažinimo sistema, galimybe priimti palydovinius transliacijos signalus, vienu metu atkurti vaizdą ir įrašinėti. Įrašinėti bus galima ir žaidžiant, nesvarbu, ar žaidimas eis į DVD, ar iš kietojo disko. Be transliavimo ir įrašymo savybių, *PSX* siūlo pakankamai daug sujungimo galimybių. Konsolėje yra visos naujausios ir populiariausios įėjimo ir išėjimo jungtys (komponentinis video, S-video, standartinis garso, specialus optinis garso ir vaizdo išėjimas). *PSX* taip pat turi USB 1.1 jungtį, atminties lazdelės jungtį bei dvi vietas *PS2* atminties kortelėms. Be to, su *PSX* bus galima leisti *ATRAC3* muzikos formatą, kurį *Sony* sukūrė savo Mini Diskų grotuvams. Taip pat bus galima leisti (bet neįrašinėti) MP3 muziką.

PSX puikiai išnaudoja grafines *PS2* lustų galimybes. Yra sukurtas aukštos kokybės sąsajos meniu, kuriuo galima naršyti po įrašytus failus, redaguoti medžiagą ir keisti aparatinius nustatymus. Konsolės pagrindas yra tas pats procesorius, naudojamas naujausiose *PS2* konsolėse, kuris apjungia *Emotion Engine* ir *Graphic Synthesizer* į tą patį lustą. Tai sumažina kainą ir pakelia pelno kartelę *PSX* konsolei.

Nors *PSX* yra įdiegta 100-inė LAN jungtis, nėra jokių užuominų, kad konsolė naudos tinklo galimybes jungtis prie interneto. Kol kas *Sony* paskelbė tik tiek, kad *PSX* naudos savo jungtį naujoms programų versijoms siųsti ir žaisti broadband *PlayStation 2* žaidimus bei naudoti paslaugas.

Nors abu *PSX* modeliai atrodo brangūs vertinant pagal *PlayStation 2* ir šios konsolės konkurentus, viskas apsiverčia pažiūrėjus iš kitos pusės. Kaip kietojo disko ir DVD įrašytuvas, turintis visas funkcijas ir dar be to leidžiantis žaisti *PlayStation* ir *PS2* žaidimus, *PSX* atrodo kaip novatoriškas produktas. Vis dėlto žinant, kiek naujausių technologijų sukišta po švytinčiu *PSX* rėmu, sunku numatyti, kaip šis produktas suteiks tokį pagreitį, kurio reikia *Sony*, kad pateisintų agresyvią *PSX* kainą. Vėlgi, kalbant apie kainą ir žiūrint iš HDD-DVD aparatų, ši kaina žymiai mažesnė nei artimiausių konkurentų. Pavyzdžiui, naujausias Toshiba kombinuotas HDD-DVD įrašytuvas kainuoja 1,365 JAV dolerių. Taigi *PSX* kaina yra beveik dvigubai mažesnė, o joje dar yra ir *PS2* galimybės. Žiūrint į ateitį, nesunku nuspėti, kad produktas bus baisiai populiarus šio švenčių sezono metu. Sunkiau numatyti, kaip *Sony* tikisi iš jo uždirbti pinigų, nes nors sistemos kaštai niekur neskelbiami, jie turėtų būti išties nemenki.

Sony pateikia Cell gamybos detales

Spalio pradžioje *Sony Computer Entertainment* paskelbė, kad masinė naujos kartos procesoriaus *Cell* gamyba prasidės 2005-ųjų pabaigoje. Lustas naudos pažangią 65 nanometrų procesoriaus technologiją, kurią *Sony*, *IBM* ir *Toshiba* kuria nuo 2001-ųjų pavasario.

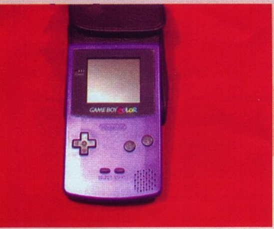
SCE planuoja *Cell* procesorių naudoti *PlayStation 2* konsolės įpėdinyje, nors kai kurie analitikai spekuliuoja, kad procesoriaus gamyba iki naujos konsolės paleidimo dar gali būti neparuošta. *Sony* taip pat siekia, kad *Cell* taptų standartiniu procesoriumi dirbant su transliuojama internetu medžiaga, pavyzdžiui, filmais. Tikimasi, kad *Sony* grupės kompanijos pritaikys jo naudojimą kai kuriuose produktuose, pavyzdžiui, mobiliuosiuose telefonuose ir serveriuose.

Per ateinančius trejus metus *Sony* į produkcijos linijos tobulinimą investuos 1,6 milijardo JAV dolerių ir dar už 605 milijonus USD statys naują puslaidininkių įrangą *Sony* Fab2 gamykloje *Nagasakyje*. Nauja linija testuos produktus, kuriuose bus prototipiniai *Cell* procesoriai. Tada *Sony* pamažu didins puslaidininkių gamybą iki pilno pajėgumo.

Toshiba taip pat pradės masinę *Cell* gamybą. Ji startuoti planuoja netgi anksčiau už *Sony* — fiskaliniais 2004-aisiais metais (2004 07–2005 07).

Sony taip pat atskleidė, kad pradės gaminti anksčiau paskelbtą procesorių, jungiantį *PlayStation Emotion Engin* ir Graphic Synthesizer į vieną lustą. Procesorius naudos 90 nanometrų technologiją ir bus pradėtas gaminti jau šį mėnesį. Naujasis procesorius bus pagrindu naujai *PSX* konsolei.

ŽODYNAS RAIDĖ G



Gameplay
Esminis bet kokio žaidimo elementas. Žaidimo procesas.

GD-ROM
CD technologija, naudojama Sega Dreamcast konsolėje. Diskai yra tokio pat dydžio, kaip ir CD, bet juose telpa 1 GB duomenų.

Gekko
405 MHz IBM procesorius — Nintendo GameCube konsolės „širdis".

Genesis
16 bitų Sega konsolė, pristatyta 1989-aisiais. Ji turi 7,8 MHz Motorola procesorių, 64 KB RAM ir vienu metu rodo 64 spalvas.

Genre
Žanras — žaidimo kategorija, turinti panašias savybes ir tikslus, pavyzdžiui, muštynės, vairavimas, veiksmas ir pan.

Game Boy Advance
32 bitų Nintendo nešiojama žaidimų sistema, išleista 2001-aisiais. GBA turi 40x60 mm spalvotą ekraną, žaidimai įrašyti į kartridžus.

Game Boy Color
Spalvotas Game Boy, pristatytas 1998 metais. Įtaisas vienu metu gali atvaizduoti 56 spalvas (iš 32,000).

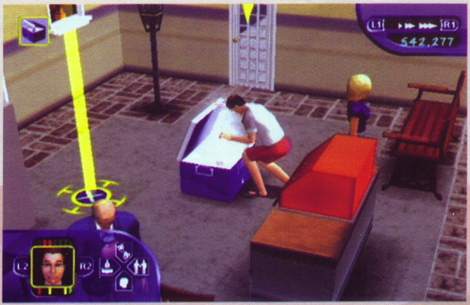
God Game
Atskiras strateginių žaidimų žanras, kuriame vadovaujate civilizacijai ar genčiai.

Gold Disc
Taip vadinama galutinė žaidimo beta versija. Tai reiškia, kad žaidimas visiškai pabaigtas kūrėjų ir perduotas leidėjams.

Vieni žaidimai tinka į vieną ar kitą žanrą, kiti „netelpa" viename žanre ir apima skirtingus.

GPU (Graphics Processing Unit)
Specialus procesorius, skirtas apdoroti grafikai. Tokie procesoriai naudojami konsolėse ir leidžia atkurti aukštos kokybės 3D grafiką, o tai būtų neįmanoma naudojant bendrą centrinį procesorių.

Glich
Kažkokia klaida žaidime. Dažniausiai naudojama kalbant apie poligonų atkūrimo klaidas.



Game Gear
Aštuonių bitų nešiojama žaidimų sistema, kurią 1991-aisiais pristatė Sega. Game Gear turi 32 spalvų ekraną. Nors kartridžai yra skirtingų dydžių, juos galima suderinti su Sega Master System.

GameCube
Naujausia 128 bitų Nintendo konsolė, pristatyta 2001-aisiais. Ji naudoja 405 MHz IBM procesorių ir Matsushita sukurtus mini-DVD diskus saugoti duomenims (apie 1,5 GB).

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

SPALIS

24 BROKEN SWORD: TSD	THQ	NUOTYKIŲ
24 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CB	VIVENDI	VEIKSMO
24 EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SONY	MMORPG
24 GALIDOR: DOTOD	EA	VEIKSMO
24 GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK	ROCKSTAR	VEIKSMO
24 NBA JAM	EA	SPORTAS
24 NBA LIVE 2004	EA	SPORTAS
24 ROLLING	SCI	VEIKSMO
24 SSX 3	EA	SPORTAS
31 BRATZ PARTY NIGHT	UBI SOFT	NUOTYKIŲ
31 CELEBRITY DEATHMATCH	TAKE 2	MUŠTYNĖS
31 CELEBRITY DEATHMATCH	*TAKE 2*	*MUŠTYNĖS*
31 CURSE: THE EYE OF ISIS	WANADOO	NUOTYKIŲ
31 DOG'S LIFE	SONY	NUOTYKIŲ
31 ESPN NFL FOOTBALL	SEGA	SPORTAS
31 ESPN NHL HOCKEY	SEGA	SPORTAS
31 FAME ACADEMY	UBI SOFT	NUOTYKIŲ
31 FIFA FOOTBALL 2004	EA	SPORTAS
31 FIFA FOOTBALL 2004	*EA*	*SPORTAS*
31 FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE	LENKTYNĖS
31 GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	VEIKSMO
31 MY STREET	SONY	NUOTYKIŲ
31 THE SIMPSONS HIT & RUN	VIVENDI	VEIKSMO
31 TIME CRISIS 3	SONY	VEIKSMO
31 UNLIMITED SAGA	ATARI	NUOTYKIŲ
31 URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	SPORTAS
31 WORMS 3D	SEGA	STRATEGIJA

LAPKRITIS

07 BACKYARD WRESTLING: DTTAH	EIDOS	SPORTAS
07 IONICLE	EA	VEIKSMO
07 HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP	EA	SPORTAS
07 HOT WHEELS HIGHWAY 35 WR	THQ	LENKTYNĖS
07 JIMMY NEUTRON JET FUSION	THQ	NUOTYKIŲ
07 SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	THQ	NUOTYKIŲ
07 TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	VEIKSMO
14 BARBIE HORSE ADVENTURES	VIVENDI	VAIKAMS
14 BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	NUOTYKIŲ
14 DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2	ATARI	MUŠTYNĖS
14 DYNASTY TACTICS 2	KONAMI	VEIKSMO
14 TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	ATARI	FPS
14 THE LORD OF THE RINGS, TROTKING	EA	VEIKSMO
14 TONY HAWK UNDERGROUND	ACTIVISION	SPORTAS
14 WRC3	SONY	LENKTYNĖS
14 WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	THQ	SPORTAS
19 MANHUNT	ROCKSTAR	VEIKSMO
21 BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	VEIKSMO
21 CROUCHING TIGER, HD	UBI SOFT	MUŠTYNĖS
21 GLADIUS	LUCASARTS	VEIKSMO
21 KYA: DARK LINEAGE	ATARI	NUOTYKIŲ
21 NHL HITZ PRO	MIDWAY	SPORTAS
21 PRINCE OF PERSIA: TSOT	UBI SOFT	VEIKSMO
21 RATCHET & CLANK 2: L&L	SONY	PLATFORMA
21 TOM CLANCY'S GHOST RECON: IT	UBI SOFT	VEIKSMO
21 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	UBI SOFT	VEIKSMO

* PSone žaidimų išleidimo datos išskirtos kursyvu

TOPAI

PSone

1. Beyblade
2. M+M's Shell Shocked
3. Dancing Stage Party Edition
4. Harry Potter and the Philosopher's Stone
5. Dancing Stage Euromix
6. Tony Hawk's Pro Skater 3: Platinum
7. Spyro the Dragon: Platinum
8. Atari Anniversary Edition
9. David Beckham Soccer
10. Digimon Rumble Arena

PS2

1. Soul Calibur II
2. Conflict Desert Storm II
3. Eye Toy
4. Colin McRae Rally 04
5. Tiger Woods PGA Tour 2004
6. Rugby 2004
7. Freedom Fighters
8. Dance:UK
9. Dark Chronicle
10. Warhammer 40,000: Fire Warrior

GNT Playstation 2 Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1 Grand Theft Auto: Vice City
2 Gran Turismo 3 Platinum
3 The Sims
4 Return to Castle Wolfenstein Operation
5 Tomb Raider: Angel of Darkness
6 Lord of the Rings Platinum
7 Metal Gear Solid 2: Substance
8 WRC II Extreme
9 Splinter Cell
10 Devil May Cry 2

GNT PSone Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1 Tomb Raider 3 + Tomb Raider 4 Double Pack
2 Gran Turismo 2
3 V-Rally 2
4 Tomb Raider
5 Tomb Raider 2
6 Winnie the Pooh: Tigger's Honey Hunt
7 C&C Red Alert Classic
8 Final Fantasy IX
9 Spiderman 2 Platinum
10 Rayman 2 Platinum

Xbox

1. Soul Calibur II
2. Tiger Woods PGA Tour 2004
3. Conflict Desert Storm II
4. Star Wars: Knights of the Old Republic
5. Colin McRae Rally 04
6. WWE Raw 2: Ruthless Aggression
7. Freedom Fighters
8. Ghost Recon: Island Thunder
9. Mace Griffin: Bounty Hunter
10. Halo: Combat Evolved

GameCube

1. Soul Calibur II
2. Wallace & Gromit in Project Zoo
3. Tiger Woods PGA Tour 2003
4. Freedom Fighters
5. WWE WrestleMania XIX
6. Sonic Mega Collection
7. The Italian Job L.A. Heist
8. Sonic Adventure DX Director's Cut
9. Finding Nemo
10. Burnout 2: Point of Impact

GBA

1. Advance Wars 2: Black Hole Rising
2. Pokemon Ruby
3. Pokemon Sapphire
4. Golden Sun: The Lost Age
5. Donkey Kong Country
6. Sonic Advance 2
7. The Simpsons Road Rage
8. Finding Nemo
9. Yu-Gi-Oh! Stairway to the Destined Duel
10. Kirby: Nightmare in Dream Land